

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



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 hardcores-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

This is the second slide

Table of Contents

Contexte du projet

Fonctionnalités

Méthodes mises en œuvre

Démonstration

Conclusion et perspectives

This is the third slide

Table of Contents

Contexte du projet

Fonctionnalités

Méthodes mises en œuvre

Démonstration

Conclusion et perspectives

This is the fourth slide

Table of Contents

Contexte du projet

Fonctionnalités

Méthodes mises en œuvre

Démonstration

Conclusion et perspectives

This is the fifth slide