

Projet Programmation 2

Deuxième soutenance

Gabriel JEANTET, Nicolas DUMANGE

09/04/2021

Table of Contents

- 1 Génération de niveau
- 2 Commandes et interface
- 3 Nouvelles mécaniques de jeu
- 4 Objectifs Principaux et secondaires

Table of Contents

- 1 Génération de niveau
- 2 Commandes et interface
- 3 Nouvelles mécaniques de jeu
- 4 Objectifs Principaux et secondaires

Monstres et difficulté

Différents niveaux de monstres et de loot



Table of Contents

- 1 Génération de niveau
- 2 Commandes et interface**
- 3 Nouvelles mécaniques de jeu
- 4 Objectifs Principaux et secondaires

déplacement directionnels

- z x q d = haut bas gauche droite
- a e w c = diagonales
- s = attendre

Hover

Affiche le nom de l'entité pointée par la souris



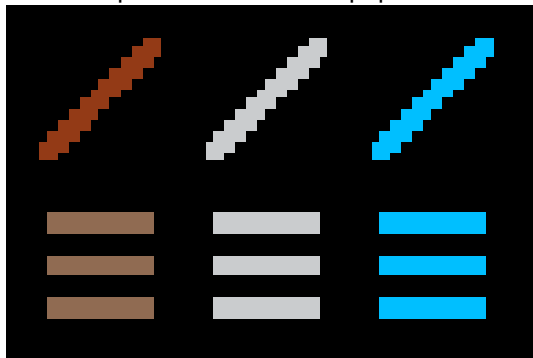
Clic gauche: équiper/utiliser Clic droit: déposer par terre

Table of Contents

- 1 Génération de niveau
- 2 Commandes et interface
- 3 Nouvelles mécaniques de jeu**
- 4 Objectifs Principaux et secondaires

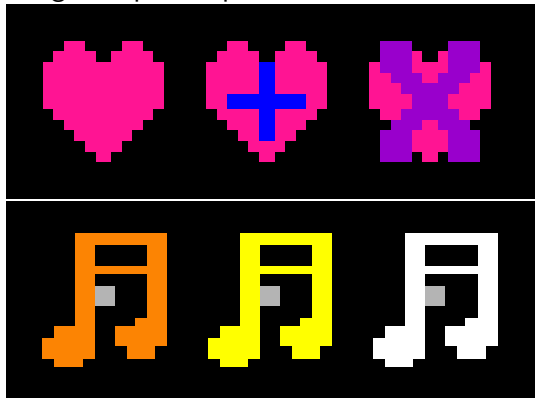
Equipment

Le héros peut désormais s'équiper d'armes et d'armures:



Divers consommables

Usage unique, empilement éventuel



Objets de quête

Dispersé au hasard dans les étages:



Table of Contents

- 1 Génération de niveau
- 2 Commandes et interface
- 3 Nouvelles mécaniques de jeu
- 4 Objectifs Principaux et secondaires

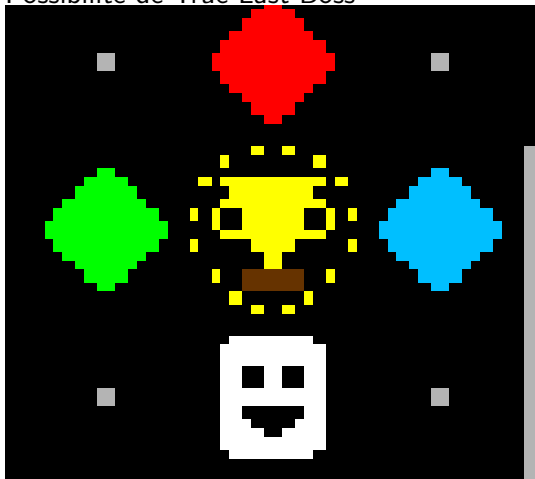
Système de quête

Plusieurs Personnages non joueurs, et récompenses de quête
Lady ArchMage Blacksmith



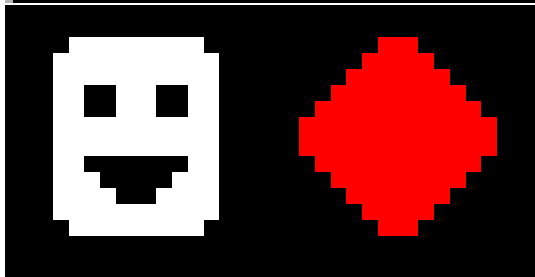
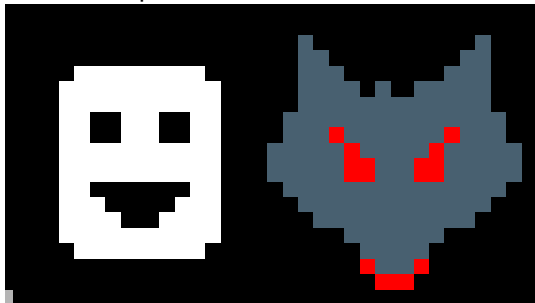
Condition de victoire

Trophée au dernier (14e) étage, après le boss
Possibilité de True Last Boss



Conditions de True Last Boss

Rubis: Drop d'un monstre



Conditions de True Last Boss

Saphire: Récompense de quête "collier"



Conditions de True Last Boss

Emeraude: Salle secrète



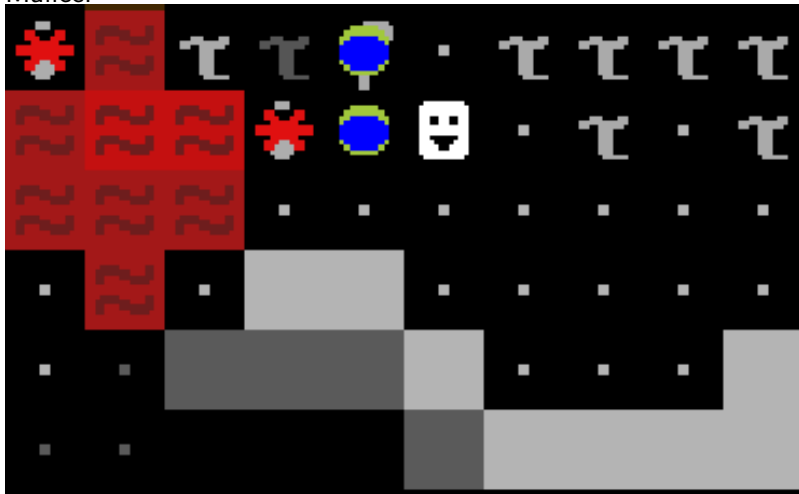
True Last Boss

Calamity:



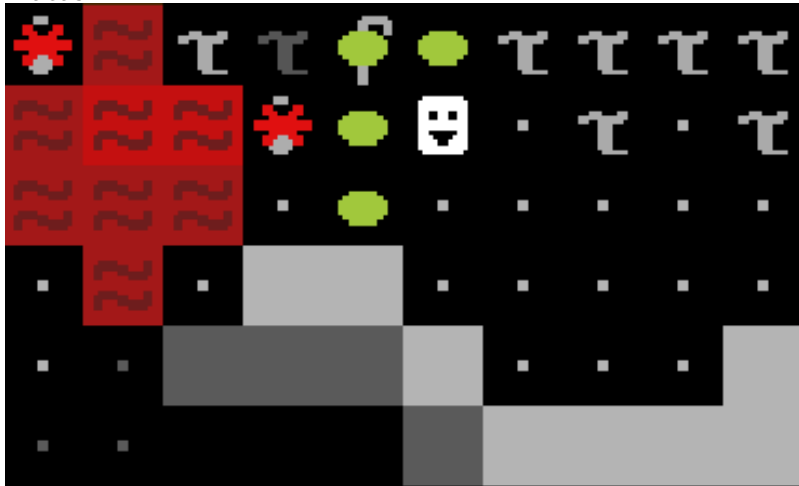
True Last Boss

Malice:



True Last Boss

Mucus:



True Last Boss

Well played

YOU WIN
CONGRATULATIONS