

Description CSS Movers

Notre jeu se structure autour de trois niveaux. Ayant chacun des caractéristiques différentes.

Vous jouez un déménageur qui a pour mission d'amener un camion au point de chargement, d'organiser les meubles à transporter dans le camion et enfin de gagner la zone de livraison malgré un trafic dense.

Dans le premier niveau, le but du jeu est d'aller récupérer le camion qu'un de vos collègues a abandonné sur une île, une fois récupéré vous devez atteindre le point de chargement.

Pour ce niveau nous avons utilisé des keyframes les voitures se déplacent, des checkboxes pour valider la récupération du véhicule et enfin des :hover pour gérer les collisions entre notre personnage et les voitures sur la rue.

Dans le second niveau, une fois le point de chargement atteint, il faut parvenir à organiser les meubles que vous venez de récupérer, tout doit rentrer et la casse n'est pas permise.

Pour ce niveau nous nous sommes servis de checkboxes, pour prendre en compte la pose des meubles et éviter qu'elles ne se superposent. Nous avons utilisé une grid comme dans le niveau précédent pour faire le fond du camion mais aussi pour permettre de garder visibles les meubles une fois posés. Enfin, nous avons utilisés différents labels pour lier les checkboxes aux cases de la grid mais aussi pour faire en sorte qu'un écran de victoire soit visible une fois les meubles rangés.

Dans le troisième niveau, nous reprenons les mécaniques du premier pour en corser l'exécution, en effet, le temps que vous avez mis à ranger le camion, il est déjà tard et c'est l'heure de la débauche. De plus vous n'êtes pas le seul transporteur sur le créneau, vous devrez donc faire attention au trafic.

Nous utilisons de nouveau un :hover pour gérer les collisions avec les autres véhicules. Nous avons décidé de réduire la zone de jeu et d'ajouter plus de véhicules se déplaçant plus vite pour rendre plus difficiles, des mécaniques que le joueur aura eu le temps d'appréhender pendant le premier niveau.

Pour ce qui est de nos inspirations en terme de gameplay, nous pouvons citer Frogger et Crossy Road pour l'idée de la traversée des routes. Pour le second niveau, c'est Katamino et certaines énigmes des jeux de la licence Professeur Layton qui nous ont donné l'idée et enfin bien-sûr le Pure CSS Game Adventure Time nous a permis de comprendre certaines mécaniques et de développer les nôtres par la suite.