

DIDDY KONG LE YAMAKASI



Petitlaurent
Gauthier
10/05/2023

Dans le monde paisible des Bananes, un danger inattendu approche sous la forme d'une armée dirigée par le roi Bowser, qui règne sur le royaume de lave. Bowser a l'intention de lancer une attaque massive sur le royaume des Bananes, et il est prêt à tout pour en prendre le contrôle.

Face à cette menace imminente, Donkey Kong se tourne vers son jeune cousin, Diddy Kong. Il décide d'en faire son disciple et de l'entraîner à devenir le meilleur yamakasi pour le préparer à la bataille.

Arriverez vous à surmonter les défis et sauver le royaume des Bananes ?

Ecran de connexion avec pseudo + mot de passe

Base de données en fichiers.txt se générant automatiquement s'ils n'existent pas.

Quit Game

Username

Register

Password

Login

Disconnect

Quit Game

gogo

START

Leaderboard

Settings

Commands <in game>

Press ESC = PauseMenu

Press Delete = retry

Press L = display the 5 last Times

Level1	Level2	Level3	Level4	Level5
gogo-12,444	gogo-20,672	gogo-13,651	gogo-13,311	gogo-22,491
gogo-12,478	gogo-22,406	gogo-14,824	gogo-15,334	gogo-25,381
gogo-12,512	gogo-23,409	gogo-14,960	gogo-15,555	gogo-26,061
gogo-15,062	gogo-24,650	gogo-16,507	gogo-16,898	gogo-26,639
gogo-15,334	gogo-31,195	gogo-21,573	gogo-23,800	gogo-40,340
gogo-21,777		gogo-56,608		gogo-41,836

Classement par niveau, affiche les meilleurs temps par niveau

Base de données en fichiers.txt se générant automatiquement s'ils n'existent pas.

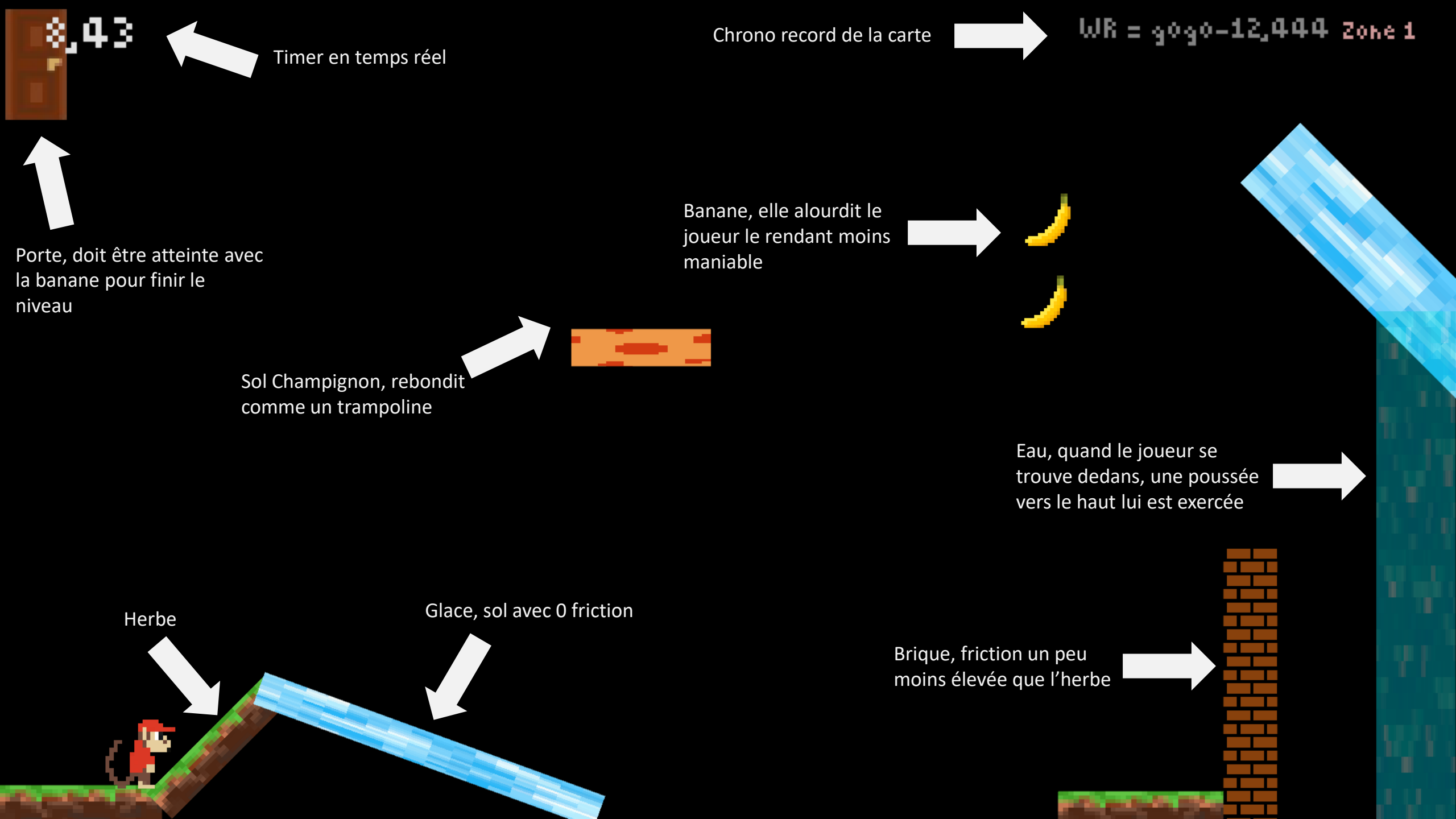
Enregistrement de 1 pseudo et le temps associé par ligne quand le niveau est complété

Retour Menu

Levels

Menu





8.43

Timer en temps réel

Chrono record de la carte

WR = 9090-12,444 zone 1

Banane, elle alourdit le joueur le rendant moins maniable



Sol Champignon, rebondit comme un trampoline



Eau, quand le joueur se trouve dedans, une poussée vers le haut lui est exercée



Brique, friction un peu moins élevée que l'herbe

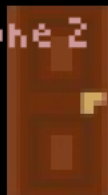
Herbe

Glace, sol avec 0 friction

Porte, doit être atteinte avec la banane pour finir le niveau

0

WR = 9090-20,672 zone 2



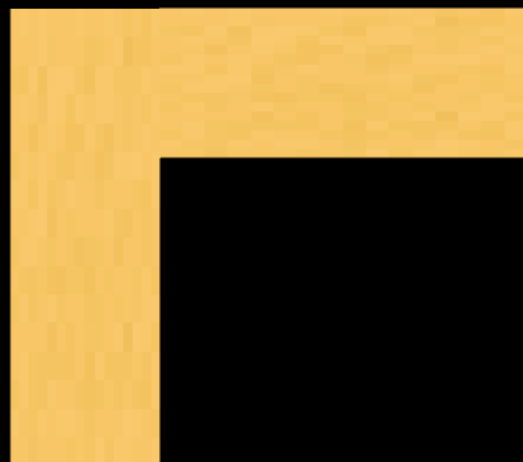
1,4



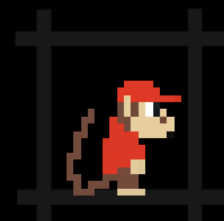
Compte à rebours de début de niveau



Sable, sol à haute friction



Cage qui disparaît après le compte à rebours



14,60

WR = 9090-12,444 zone 1

On peut afficher les 5 derniers temps effectués sur le niveau avec la touche L pour comparer nos tentatives

Last time : 9090-21,777

9090-12,512
9090-12,444
9090-15,062
9090-12,478

Zone 1

Terminer le niveau ne fais pas automatiquement passer le joueur au niveau suivant car le but du jeu est de réaliser le meilleur temps possible et donc de réessayer plusieurs fois le même niveau.

Game Paused



Resume

Main Menu

Le joueur peut ouvrir le Menu Pause et passer au niveau suivant, ou bien retourner à la sélection des niveaux

Next Level





banane



brique



champignon



ddkongIDLEbanane2



ddkongmarche



ddkongmarche2



ddkongmarcheBanane2



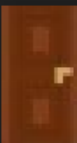
ddkongmarcheBanane3



ddkongmarcheBanane4



herbe



porte



sable



dd kong idle



dd kong idle2



ddkongIDLEbanane1



ddkongmarche3



ddkongmarche4



ddkongmarcheBanane1



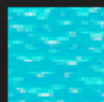
ddkongsaut



ddkongSautBanane



glace



J'ai dessiné moi-même tous les Sprites sur GIMP pour les animations car je n'ai trouvé aucun modèle déjà fait.

Pour l'eau, la glace et l'herbe, j'ai pixélisé une image que j'ai trouvé sur internet

Tous les sprites font entre 16 et 32 pixels pour rester dans le thème rétro

Ce projet m'a beaucoup appris, notamment la gestion de variables entre plusieurs scripts ou encore la base de données en fichier .txt + jongler avec les listes, les trier, les inverser...

L'avenir du jeu : j'aimerais continuer à le développer, et pourquoi pas faire un mode multijoueur en ligne où tous les joueurs apparaissent sur une carte aléatoire et font la course.

J'ai à peu près réussi à coder la physique que j'avais en tête, bien qu'il reste encore quelques bugs avec le saut du joueur.

J'aimerais aussi développer un éditeur de niveau pour que chaque joueur en local ou en multijoueur puisse créer une carte et la soumettre à un vote par les autres joueurs pour qu'elle soit acceptée ou non.

Le jeu est inspiré des jeux Donkey Kong, il n'est pas impossible que je code des ennemis ou des objets dynamiques, qui peuvent être déplacés (ex: canon lanceur de tonneaux comme Donkey Kong 1981)

J'aimerais aussi faire un système de création et de construction en jeu, c'est-à-dire que le joueur pourrait ramasser des objets sur la carte (ou déjà les posséder) et construire des plateformes pour avancer.