

Thème du jeu:

Il s'agit d'un jeu de plateforme sous le format d'une course entre différents joueurs.

Inspiré de Mario Kart pour la partie course et Prince Of Persia pour la partie plateforme.

Chaque joueur peut voir ces adversaires à condition qu'ils se trouvent dans le même niveau.

Le but est d'arriver au bout des différents niveaux le premier en s'aidant de bonus pouvant directement influencer sur l'état de l'adversaire ou son propre état.

Afin d'y arriver on peut récupérer différents bonus qui sont pour l'instant au nombre de trois.

Un tapis volant, une dague empoisonnée ralentissant l'adversaire et une dague permettant de se téléporter à la position où l'on la lance.

Afin de passer aux niveaux suivants il faut forcément récupérer l'ensemble des étoiles qui vous donneront un certain nombre de points et tuer le dragon de fin de niveau à l'aide des dagues ramassées.

A noter que les étoiles sont propres à chaque joueur et font office de points de passage, elles doivent donc être toutes récupérées par chaque joueur.

Leur position est constamment indiquée à l'aide d'une flèche verte.

Enfin on trouve différents monstres servant d'obstacle dans les niveaux pouvant blesser les joueurs et voir même causer un Game Over.

La chute dans le vide n'est pas pénalisante en terme de vie et ramène uniquement le joueur en début de niveau.

How To Play:

On peut sauter à l'aide de la touche espace.

Se déplacer à l'aide des touches directionnelles gauche et droite.

S'accroupir à l'aide de la touche bas afin d'éviter les dagues, ou autre future projectile qu'on voudrait rajouter.

Si le joueur est à cours de vie il peut en récupérer en se positionnant sur les coeurs.

Pour récupérer un bonus on se place devant son dessin.

Le lancer des dagues peut être orienté (Haut, Bas, Gauche, Droite) à l'aide des touches directionnelles de plus on peut lancer une dague durant un saut afin d'être plus précis.

.

Les dagues de ralentissement sont violettes, lorsque qu'on passe devant leurs images on récupère quelques dagues à lancer à l'aide de la touche R.

La dague de téléportation a un manche gris. On ne dispose que d'une unique dague de téléportation à chaque fois qu'on en récupère.

Son lancement est effectué à l'aide de T et la téléportation activée avec Y.

Le tapis volant est activé à l'aide de U. et permet d'atteindre des objets en hauteur ou d'éviter de chuter bêtement dans le vide en cas d'urgence.

.

Référence:

Pour la détection des collision avec les plateforme nous avons eu besoin de savoir quelle coté des boite de collision se rencontré.

Pour cela nous avons suivi ce tutorial qui à l'aide de manipulation de vecteur est capable de dire si deux boites de collision ce rencontre en haut bas gauche ou droite.

<http://www.somethinghitme.com/2013/04/16/creating-a-canvas-platformer-tutorial-part-tw/>

Après cela il a suffit de mettre une boite de collision au pied du joueur et notre principal problème a été résolut.

Nous appelons dans la partie gestion des collision une QuadTree sous licence MIT.

<https://github.com/timohausmann/quadtree-js/>

Elle est situé dans notre dossier librairie en vu de plus tard pouvoir rajouter un plus grand nombre d'ennemi qui formerai des obstacles durant la progression du joueur.