

Projet de PI4 (Yan Jurski)

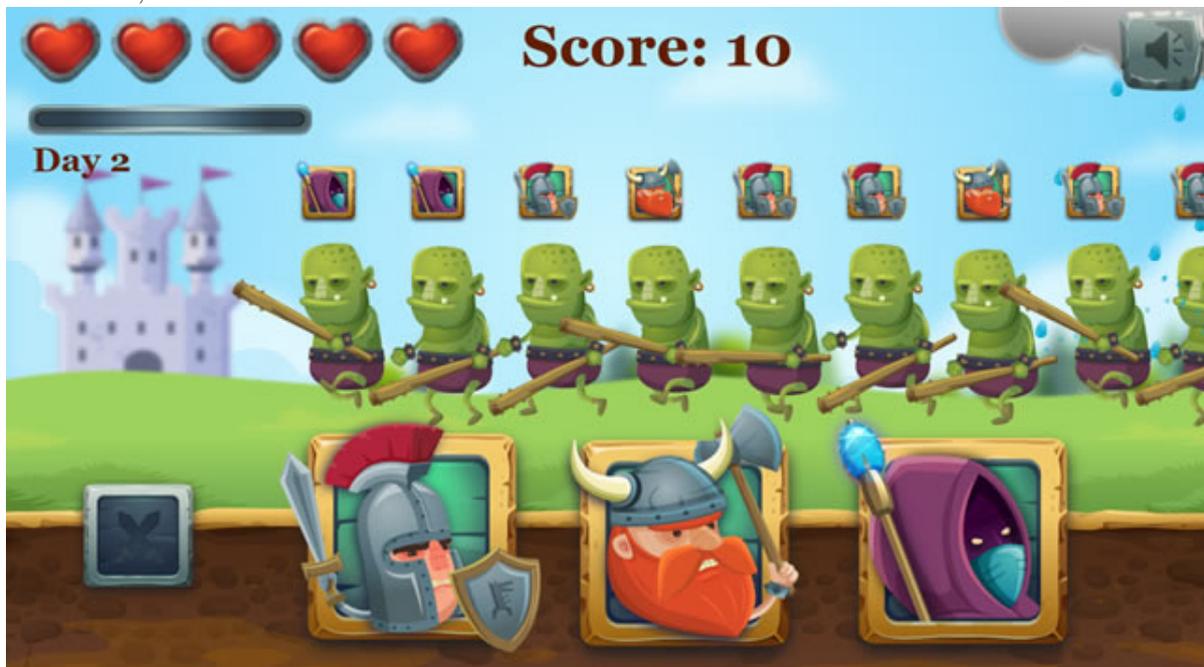
La famille des jeux dont la mécanique est basée sur des collisions de sprites est la source d'inspiration de ce sujet. Nous en présentons d'abord un exemple très basique, histoire de vous lancer, mais après cette étape de prise en main vous aurez à viser une version finale plus personnalisée.

Introduction simple - Fantasy Hero

Il s'agit d'un jeu que vous pouvez essayer ici :

<https://www.jeux-gratuits.com/jeu-3-fantasy-heroes.html>

Le principe est élémentaire : des personnages se déplacent dans une direction linéairement, et vous projetez à leur rencontre d'autres objets qui vont les rencontrer. Quelque chose se réalise au contact, et on continue ainsi de suite.



L'intérêt est de pousser un peu plus loin le rendu sans que le fond ne soit beaucoup plus compliqué. Voici un ensemble de développements possibles qu'il faudra vous répartir.

Documentation

Tout ce qui vous est utile peut être trouvé dans ce tutorial :

<http://zetcode.com/tutorials/javagamestutorial/basics/> qu'il vous faudra lire préalablement.

Choix de projets proposés :

a) Tower defense

On ajoute une dimension, et des modificateurs qui automatisent les tirs sur les parcours des cibles. La suite de personnages va suivre un circuit sur lequel vous positionnerez vos sources d'impact. Celles ci auront une influence sur la vitesse, ou sur la santé des cibles.



b) Scramble

Par rapport aux précédent, on ajoute une dimension et des actions. Le vaisseau, qui détermine une ligne de tir horizontale, est maîtrisé par le joueur, et les obstacles arrivent sur différentes lignes à différentes vitesses. Les déplacements du vaisseau sont limités par un couloir qui défile. Du sol peuvent arriver des obstacles à éviter.



c) Planet Guardian

Ici la ligne de tir est déplacée circulairement, et les obstacles arrivent de toutes part. Les trajectoires pourront être étudiées, et toutes sortes d'options de jeu envisagées. Vous pouvez l'essayer sur <https://www.jeux-gratuits.com/jeu-the-planet-guardian.html>



d) Astéroïd

Ce jeu est un classique, vous pouvez en essayer des variantes sur <http://www.kevs3d.co.uk/dev/asteroids/> ou <http://www.kevs3d.co.uk/dev/arena5/> Ici, le vaisseau peut se déplacer, tirer dans toutes les directions, et les obstacles se séparent en astéroïdes plus petits (et plus nombreux)

