

Dossier de candidature



• Lohan Rohrbach et • Jonatan Pfister
- 18 Décembre 2025

Présentation :

Mis-à-part le jeu de base, nous avons fait plein de rajouts.

Nous avons retouché et rajouté les textures du jeu pour lui donner un aspect plus poli et un ambiance plus chaleureuse. Ces textures sont faites à la main, et en suivant les principes du pixel art (palettes de couleur, taille fixe d'un pixel sur l'écran...).

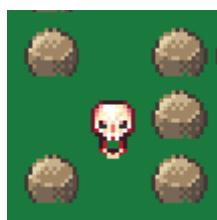
Nous avons implémenté un nouvel NPC qui apparaît aléatoirement dans le labyrinthe. Il se déplace aléatoirement dans une aire, explorant le labyrinthe selon un algorithme qui lui est propre et qui semble naturel (il a l'air d'explorer le labyrinthe). Ce dernier ne semble pas dire grand-chose aux premiers abords, mais il est important pour résoudre une énigme plus tard dans le labyrinthe. Il faudra dialoguer plus d'une fois avec lui pour comprendre l'énigme ;)



Nous avons ajouté un nouvel ennemi, qui est un crâne volant. (1)

S'il aperçoit le joueur, il se rapproche de lui jusqu'à l'avoir directement devant lui. Il accélère tout droit, ne s'arrêtant que quand il butte dans quelque chose. (2)

Il est possible de l'éviter pour qu'il se cogne contre un mur. Il est alors étourdi quelques secondes et aura des étoiles qui lui tournent autour de la tête. (3)



(1)



(2)



(3)



Nous avons ajouté une nouvelle aire, qui est également une sorte de labyrinthe. Si le joueur tente de sortir par un des nombreux portails, il se verra réapparaître dans la pièce. Mais pas d'inquiétude ! Il y a un moyen d'en sortir.

L'entrée de cette pièce apparaît aléatoirement dans un des côtés d'un labyrinthe. Avant d'y entrer, un dialogue est présenté au joueur pour l'avertir du danger que représente le fait d'entrer dans cette pièce. Un système d'aide est tout de même présent dans l'aire, pour le guider (s'il n'a pas intérragis avec le NPC).



Nous avons aussi créé un coffre qui peut contenir des récompenses pour le joueur.



Le joueur peut à présent aussi récupérer une épée pour se battre, elle cause plus de dégâts aux ennemis que la pioche. Elle est cependant incapable de briser les cailloux.



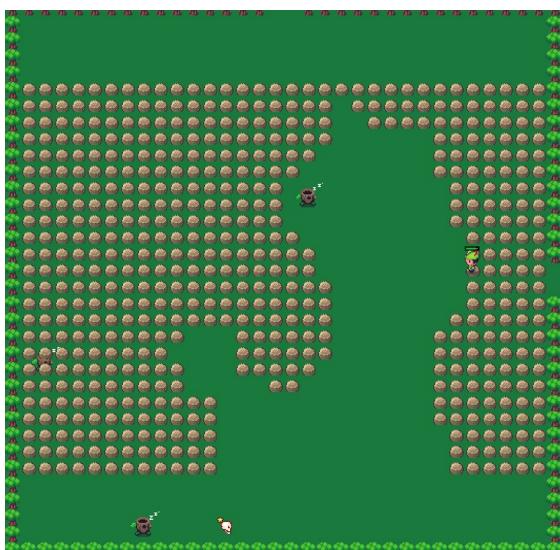
Pour accéder à l'épée, nous avons implémenté un système d'inventaire.



L'objet équipé apparaît en haut à gauche de l'écran, et il suffit de presser SHIFT pour changer d'objet. Ce système d'inventaire est fait avec une classe qui permet facilement de dessiner des choses à l'écran.



Une fois le boss battu, une animation d'environ 3 minutes qui est présentée par des (Bad)Rock joue à l'écran.



Voici le lien vers l'animation originale : <https://go.epfl.ch/bad-apple>

Cette animation présente des personnages d'une série de jeux vidéos nommé Touhou. Elle est devenue très populaire en ligne. C'est désormais une blague commune de développeur de dire « Si un médium peut afficher, il peut montrer Bad Apple. » (Bad Apple = le nom de la musique qui est animée.) Nous avons donc participé à ce comique de répétition en suivant ce dicton.

