GROUPE 117

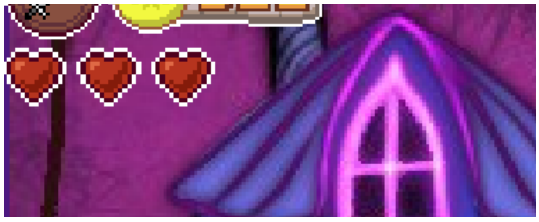
EXTENSIONS :

Challenges/ Dialogues supplémentaires

Différentes portes du jeu sont dotées de dialogues qui envoient des messages empêchant les personnages de changer d'aires s'ils n'ont pas réussis les défis nécessaires.

Nouveau système de points de vie (Game Over)

Les personnages ont initialement trois points de vie totaux (visibles en haut à gauche et représentés par des cœurs). Chaque fois qu'un personnage meurt un point de vie est perdu. Si les personnages n'ont plus de points de vie, un GAME OVER apparaît (avec un fond gris peu opaque) et après avoir appuyé sur espace ça recommence le jeu.



Pièces

Si vous avez de la chance vous pouvez avoir une pièce en détruisant une roche (c'est aléatoire)

Les pièces sont animées (elles tournent) et disparaissent après un certain moment, elles servent à acheter des items dans le shop. On peut récupérer des pièces dans plusieurs endroits, notamment dans les boxs et en tuant les ennemis.

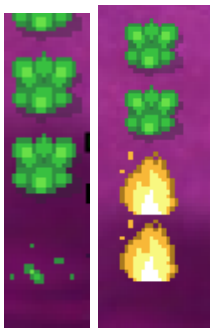
Shop

Un shop en tout temps en appuyant sur TAB, l'achat des items se fait à travers le clic de la souris! (peu importe le "zoom" du jeu) Vous pouvez acheter des bombes, des points de vie et restaurer la vie des personnages. Si les points de vie ou la vie des personnages est déjà au maximum ou bien qu'il n'y a pas assez d'argent pour acheter l'item un dialogue sera affiché en conséquence et l'achat ne sera pas possible.

Éléments ‘ décoratifs’

Gazon:

Le gazon peut être détruit avec l’épée par exemple et il y a une animation qui apparaît avec sa disparition. De plus, le gazon peut être brûlé avec le stick de feu ou avec une bombe. Il y a alors du feu (animé qui apparaît) et qui peut infliger des dégâts aux joueurs. Le feu peut se propager, si un gazon brûle, il brûle les gazons autour de lui. Le feu peut être éteint avec le stick d’eau mais il disparaît au bout d’un moment de toute façon.



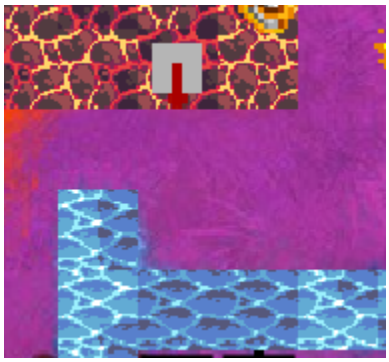
Boxs:

Les boxs une fois détruites font apparaître suite à une animation une pièce.

Éléments logiques

Levier

A la manière des plaques de pression, le levier peut activer et desactiver un mur. Le levier peut être activé ou pas avec une image correspondante et cela aura donc un impact sur le mur.



Ennemis

Slimes (ennemis)

Les slimes sont des ennemis avec plusieurs animations propres pour: marcher, courir, attaquer, et mourir. Ils viennent en trois tailles: grande, moyenne et petite. Les slimes grand et moyen font apparaître à la suite à leur mort deux slimes de taille plus petite. Les slimes gardent en cible un personnage et les slimes plus petits qu'ils font apparaître héritent de leurs cibles. Les slimes peuvent cibler les personnages s'ils se rapprochent trop, cette distance est d'autant grande que le slime est grand, cette caractéristique ne se verra pas car on fait seulement apparaître des slimes grands dans notre jeu (les plus petits héritent directement des cibles).

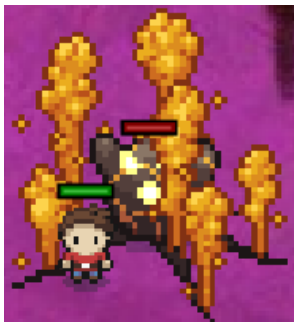
On a introduit six types de slimes avec des similarités mais aussi des différences qui s'adaptent notamment aux animations:

1. Slime explosif

Ce slime contrairement aux autres explose simplement sur le personnage et disparaît sans faire apparaître d'autre slimes

2. Slime de magma

Le slime attaque tout autour de lui, il fait des dégâts “de zone”.



3. Slime neutre

Le slime attaque tout autour de lui, il fait des dégâts “de zone”.

4. Slime de glace

Le slime attaque uniquement en face de lui.

5. Slime démoniaque

Le slime attaque uniquement en face de lui.

6. Slime osseux

Le slime attaque uniquement en face de lui.

Golems (ennemis)

Les golems sont des ennemis avec plusieurs animations propres pour: marcher, courir, attaquer, et mourir. Il y a trois types de golems avec pour différence leur apparence. Ils font des dégâts partout autour d'eux.

Orcs (ennemis)

Les orcs sont des ennemis avec plusieurs animations propres pour: marcher, courir, attaquer, et mourir. Il y a trois types d'orcs avec pour différence leur apparence. Ils font des dégâts en face d'eux et peuvent infliger des dégâts en courant.

Gobelins (ennemis)

Similaires aux orcs, ils sont plus rapides et ont moins de vie.

DarkLord (boss)

Il a deux états, soit il se déplace aléatoirement soit il fait subir des vagues de dégâts. Il y a plusieurs vagues de dégâts, de feu, de bombes, et d'éléments.(voir aire Boss pour photos)

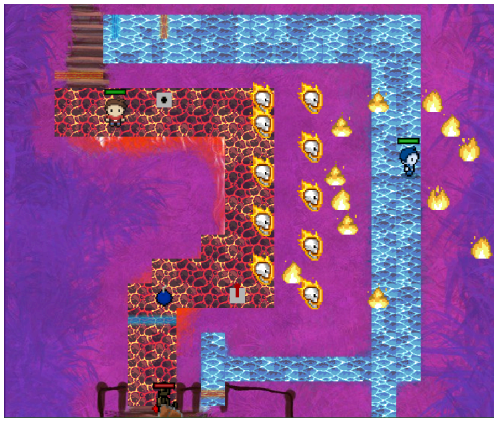
Nouveaux types de cellules

Cellule de glace

Les cellules de glaces font des dégâts d'eau, leur apparence est modifiée de manière aléatoire parmi 17 images.

Cellule de feu

Les cellules de de feu font des dégâts de feu, leur apparence est modifiée de manière aléatoire parmi 15 images.



Nouvelles aires:

Aire Forêt

Nous avons modifié précisément le behaviour de l'aire et rajouté une foreground qui fait apparaître des arbres etc. en relief. A la création de l'aire six Slimes, un de chaque type, apparaît dans un endroit aléatoire. Et il y a également du gazon qui apparaît de manière aléatoire.

Aire Boss

Le boss est d'abord isolé sur une tour, il va y avoir trois vagues d'ennemis qui vont apparaître de manière aléatoire sur l'aire, d'abord des gobelins puis des orcs et enfin des golems.

504

516

531

566

566

570