



Forum: Le coin des développeurs

Topic: Pâques Moine

Subject: Pâques Moine

Publié par: Sylvie

Contribution le : 05/02/2019 21:09:33

Présenté par Jadisgames

<https://jadisgames.itch.io/pques-moine>

Bonjour à tous,

Pour apprendre la programme en C# et monogame, j'ai réalisé un jeu d'arcade : Pâques Moine. Paco, le moine doit récolter des oeufs au travers des cinq niveaux du jeu. Des ennemis (cloches, fantômes errants) vont bien sûr entraver sa mission.

Explication de la règle du jeu :

Paco, le moine, doit ramasser tous les oeufs et faire le plus haut score possible. Le meilleur score est mémorisé.

A chaque fois qu'un méchant est détruit, il rapporte des points mais deux méchants identiques sont ajoutés.

Paco dispose, au départ, de trois pièges qu'il peut placer où il veut. Les pièges sont persistants; ils peuvent détruire pendant toute leur durée de vie (20 secondes). Attention Paco est également soumis au risque d'explosion.

Quand Paco dépose un piège sur la case où il se trouve, il a deux secondes pour déguerpir.

Les portes permettent de passer de l'une à l'autre.

Les transporteurs (ronds orange) déplacent Paco ailleurs, au hasard, sur le plateau (ça peut l'éloigner ou le rapprocher d'un danger).

Quand Paco passe sur une case "Fige", les ennemis sont figés durant cinq secondes.

Si le moine attrape un méchant figé : l'ennemi est détruit, Paco gagne des points, deux ennemis sont ajoutés. Si c'est un fantôme errant, Paco gagne, en plus des points, un piège.

Au fur et à mesure de sa collecte d'œufs, le panier se remplit. Paco doit le vider régulièrement afin de poursuivre sa récolte.

La case contenant un panier avec le symbole X2 permet de doubler la capacité de récolte du panier. Et à partir du niveau 2, on peut tripler la capacité du panier.

Quand le panier est touché : il se vide, Paco peut poursuivre sa récolte et les ennemis sont figés durant environ trois secondes.

Les mini-moines disposés sur le plateau rapportent des vies (si le panier n'est pas plein).

Des abris permettent à Paco de se protéger des ennemis, chaque seconde passée dans un abri coûte 1 point.

Une vie et un piège sont gagnés tous les 500 points.

Paco se dirige avec les flèches de direction.

La touche F3 permet d'afficher ou non les bulles d'informations.

La barre d'espace dépose un piège là où se trouve Paco.

La touche F6 Affiche l'aide.

Le jeu est disponible sur mon espace itch.

Bien que l'on propose de faire un don de 1\$ ce n'est absolument pas obligatoire.

Le jeu peut être télécharger gratuitement.
J'espère que vous aimerez...

Disponible en version 32 et 64 bit et installable ou portable.

D'autres jeux sont disponibles

<https://jadisgames.itch.io>