

Le vocabulaire de Gamestar mechanic

Les personnages (lutins)/sprites

chacun a des caractéristiques précises qui permettent certaines actions (mécanique)

avatar

La représentation numérique d'une personne physique dans un monde virtuel ou jeu. (composant)

ennemi/enemy

Une armée, caractère adverse qui inflige des dégâts et a une variété de modèles d'attaque et de mouvement.

(composant)

patron/boss

Particulièrement grand, fort ou surarmé, opposant.

(composant)

bloc d'environnement/environment block

Un bloc qui est utilisé comme une surface ou paroi.

(composant)

Bloc de dommages/damage block

Un bloc qui blesse au contact et est utilisé comme sol ou mur. (composant)

bloc de but/goal block

Quand un bloc de but actif est touché la partie est gagnée. Dans certains jeux, cependant, l'avatar doit satisfaire aux conditions avant l'activation du bloc.

(composant)

point

Un petit objet que l'Avatar peut recueillir pour répondre aux conditions de victoire d'un jeu ou pour améliorer son score. (composant)

clé/key

Une clé qui peut ouvrir des serrures de même couleur (composant)

verrou/lock

Un verrou qui ne peut être ouvert par une clé de même couleur. (composant)

chronomètre/timer

Compte les secondes pendant la partie. Le joueur doit soit gagner avant la fin du temps soit survivre pendant un certain laps de temps. (composant)

frag compteur/frag counter

Compte le nombre d'ennemis détruits et peut être utilisé comme un objectif.

Gardien de score/score keeper

Compte le nombre de points accumulés et peut être utilisé comme un objectif. (composant)

Points de vie/health meter



Contrôle la santé de l'Avatar. La partie est perdue lorsque les points de vie sont à zéro. (composant)

saut/jumping

les Avatars peuvent sauter sur des blocs et par-dessus les ennemis . (mécanique)

dynamitage/blasting

Les avatars peuvent tirer sur les ennemis. (mécanique)

évitement/avoiding

Les avatars peuvent se cacher et éviter les ennemis dans certaines parties de l'espace de jeu. (mécanique)

collecte/collecting

les Avatars peuvent ramasser des points ou d'autres objets de l'environnement .

Explorer/exploring

les Avatars explorent l'environnement en général dans un labyrinthe ou un grand espace de défilement. (mécanique)

marche/walking

les Avatars ont une vitesse plus lente. (mécanique)

course/racing

les Avatars ont une vitesse très rapide, et peuvent s'engager dans une course contre les ennemis. (mécanique)

résolution/solving

Les joueurs doivent résoudre des énigmes dans le jeu, comme trouver le bon chemin ou la bonne clé pour une serrure. (mécanique)

vue d'oiseau /top-down perspective

Le jeu est présenté dans une vue de dessus, le joueur voit le jeu d'en haut. (espace)

perspective de plateforme/platformer perspective

Le point de vue du jeu est de côté. Ici, le joueur peut voir les sauts des sprites . (espace)

espace délimité/bounded space

L'espace de jeu est fermé sur les côtés de sorte que les sprites ne peuvent pas tomber hors de l'écran. (espace)

espace illimité/unbounded space







L'espace de jeu est ouvert afin que les sprites puissent tomber hors de l'écran. (espace)

espace enveloppant/wraparound space

L'espace de jeu s'enroule sur lui-même de sorte que lorsque les sprites sortent un côté de l'écran, ils apparaissent sur le côté opposé. (espace)

espace défilant/scrolling space

Il y a plusieurs écrans dans cet espace de jeu : un avatar peut se déplacer horizontalement ou verticalement à travers différents environnements.

Sprite	Function	Sprite	Function
	This block is used to create barrier walls for the avatar to move through.		This top-down avatar League Marksmen, can move fast and go in all directions. They can also shoot canons which is useful in this case to keep you from suffering.
	Both this block and the dark blue one in the game. Give it an improved colorful look and work well against the green scenery.		These are league pacers are platform enemies however work very well in this game. They walk both left and right and stick to it's platform.
	The cloud sprite is supposed to act for the sky and for my avatar to be defended for enemies.		The <u>Karakuri</u> chaser commonly used in more difficult games. This enemy can move in random directions from pretty slow to fast.



La programmation

