Intro animated bd style

Andy: Bonjour! Aujourd’hui nous allons vous présenter le projet qu’on a fait pour les Trophées NSI. On est constitué de deux personne, Andy et Maximilian. Ce Project a été réalisé peu de temps après un projet que nous venions de finir, qui s’est fortement inspiré du jeu Lemmings, développé par MDA designs et publié par Psygnosis.

Maximilian : Initialement, nous devions faire un jeu en python en s’inspirant du jeu Lemmings, qui date de 1991. Nous avons codé ce projet de classe avec python. Donc basiquement le but de notre projet de classe était de coder un lemming, animal tout bête, et de créer un petit labyrinthe pour que les lemmings arrivent à un point d’arrivé.

Gameplay lemmings 2d : 10 secondes

Andy : Due à la pandémie du covid, nous n’avons pas pue équilibrer les taches à faire de manière optimale. Alors, Maximilian s’est occupé de la grande majorité du code python de notre projet pendant je me suis chargé de faire la majeur partie de la vidéo et de la documentation.

Gameplay lemmings 2 electric boogaloo: 30 secondes

Maximilian : Comme vous pouvez le voir, notre jeu s’appelle Lemmings II : Electric boogaloo. Dans le menu, nous rencontrons trois options : Start, quit, et mute. Lorsqu’on appui sur la touche +, un lemming apparait. Vous pouvez ajouter plusieurs lemmings, mais pour que la caméra suit un autre lemming, nous allons appuyer sur la touche [ ou ].

Andy : La touche majuscule permet aux lemmings de se précipiter, ce qui vas accélérer leurs mouvement pendant un bref mouvement. Lorsqu’on appui sur la touche espace, les lemmings vont essayer de sauter. On peut voir si les lemmings seront capables de sauter en les regardant. S’ils sont légèrement transparents, c’est qu’ils ne peuvent pas sauter pour le moment. Dans notre jeu, nous avons aussi des niveaux difficiles. Donc, la touche s vous permettra de sauter d’un niveau.

Return to camera

Maximilian : Comme vous pouvez le constater, notre jeu n’est pas mal, mais pas parfait. Quelque idées d’améliorations peuvent être l’implémentation de shaders pour donner une allure plus dynamique, ou encore un meilleur système de collision pour nos lemmings. En conclusion, nous pensons que ce projet est une réussite malgré le fait que la pandémie du covid nous a limité, et nous avons hâte d’améliorer notre projet.