

Analyse technique :

1.

The messenger est un platformer et devient par la suite un rogue-like

2.

- Courir gauche droite
- Sauter
- Attaquer
- crouch
- attaquer accroupi
- attaquer en sautant
- Double saut quand on attaque une lanterne avec un sol qui apparaît sous les pieds
- Dialogues
- Maintenir la touche de saut fait sauter plus haut
- Casser des blocs en les tapant 3 fois
- Descendre certaines plateforme en maintenant bas plus saut
- Achetez des améliorations
- Ramasser des golds
- Grimper aux murs et les descendre
- Reset de jump quand on touche un mur
- Plateforme qui se balance
- Nager
- Courant qui nous fait accélérer
- Fée qui permettent de sauter à l'infini
- Détruire les projectiles ennemi
- Checkpoint
- Petit démon qui nous suit
- trou avec des pics

3.

Pour moi, le style graphique et la musique n'influent pas sur la fluidité, par contre, il influe sur le feedback et la précision, car on peut exiger au joueur d'effectuer des mouvements au pixel près. C'est le pixel art et la précision des hitbox et des vitesses de mouvement qui permet cela.

4.

La mécanique de changement de monde change :

- Les graphismes
- Le level design
- La musique

5.

Oui, énormément, car déjà, elle modifie le type de jeu, car on passe d'un platformer à un rogue like, mais aussi, car elle débloquent des endroits inaccessibles. Change les monstres qui se trouvent dans le niveau et dans les pièges. Ce qui permet au joueur de redécouvrir le niveau, mais aussi de naviguer entre le passé et le futur pour résoudre de nouvelles énigmes et trouver des objets à ramasser.

6.

Oui, j'ai bien aimé le jeu que j'avais fait à l'époque de sa sortie. Je l'ai redécouvert aujourd'hui. Ce qui me plaît dans le jeu, c'est la précision des mouvements et des déplacements ce qui permet de speedrun le jeu si on est bon. Idem pour les réflexes à avoir pour les boss ou les combats. Si on est assez rapide et qu'on connaît le niveau, on peut le finir très rapidement. J'ai bien aimé aussi l'histoire et que le fait de changer de monde soit justifié scénaristiquement. J'ai aussi beaucoup aimé la direction artistique et les musiques. Et petit point fort sur les boss qui sont durs, mais pas impossibles ce qui donne un vrai sentiment d'accomplissement quand on les bat. J'ai aussi beaucoup aimé l'humour du jeu.

Pratique :

1.

La mécanique de reset de saut quand on touche quelque chose (objets ou ennemis) avec une attaque est pour moi une des mécaniques principales du jeu.

2.

- Récupérations des sprites du jeu
- Création d'un projet 2d sur Unreal
- Création d'un niveau de test
- Création du BP du personnage
- Programmation des mouvements (courir gauche, droite)
- Programmation des animations de mouvement (courir gauche, droite)
- Programmation du saut
- Programmation de la mécanique d'attaque
- Ajout d'objet touchable
- Reset de saut quand le joueur touche un objet en attaquant

J'ai permis au joueur de pouvoir sauter 2 fois, mais de ne pouvoir sauter que si un booléen précis est true. La première fois qu'il saute, il passe à false. Quand il touche un objet (dans le projet une lanterne) de type Hitable Object on remet le booléen à true ce qui lui permet d'effectuer son deuxième saut. J'ai passé trop de temps sur les animations et l'importation de sprite mais aussi les contraintes 2d, ce qui à mon grand regret ne m'a pas permis de faire tout ce que je voulais sur cet exercice.

3.

Cette mécanique est primordiale, car on l'utilise tout au long du jeu, et même instinctivement au bout de quelques heures. Elle nous sert pour les phases de plateforme, pour résoudre des puzzles, pour combattre des boss. Elle sert tout au long du jeu et on l'utilise énormément.

4.

Cette mécanique m'a plus, car elle permet d'effectuer des déplacements plus verticaux grâce au fait de pouvoir sauter 2 fois. Mais aussi à plein de moment dans le jeu, il faut réfléchir au préalable ou sous le feu de l'action à quel objet ou ennemi taper pour atteindre l'endroit voulu ou esquiver un piège ou un ennemi. J'ai trouvé cette mécanique très grisante.