



Seagull Hunt

Joris Pienne - Etienne Pharabot - Johann Dumoulin

MM12 - 2020

Comment Jouer

1er Étape

Prenez votre télécommande équipée de votre accéléromètre

2ème Étape

Lancez le jeu

Votre manette contrôle la position de la cible

3ème Étape

Mettez votre cible sur une mouette

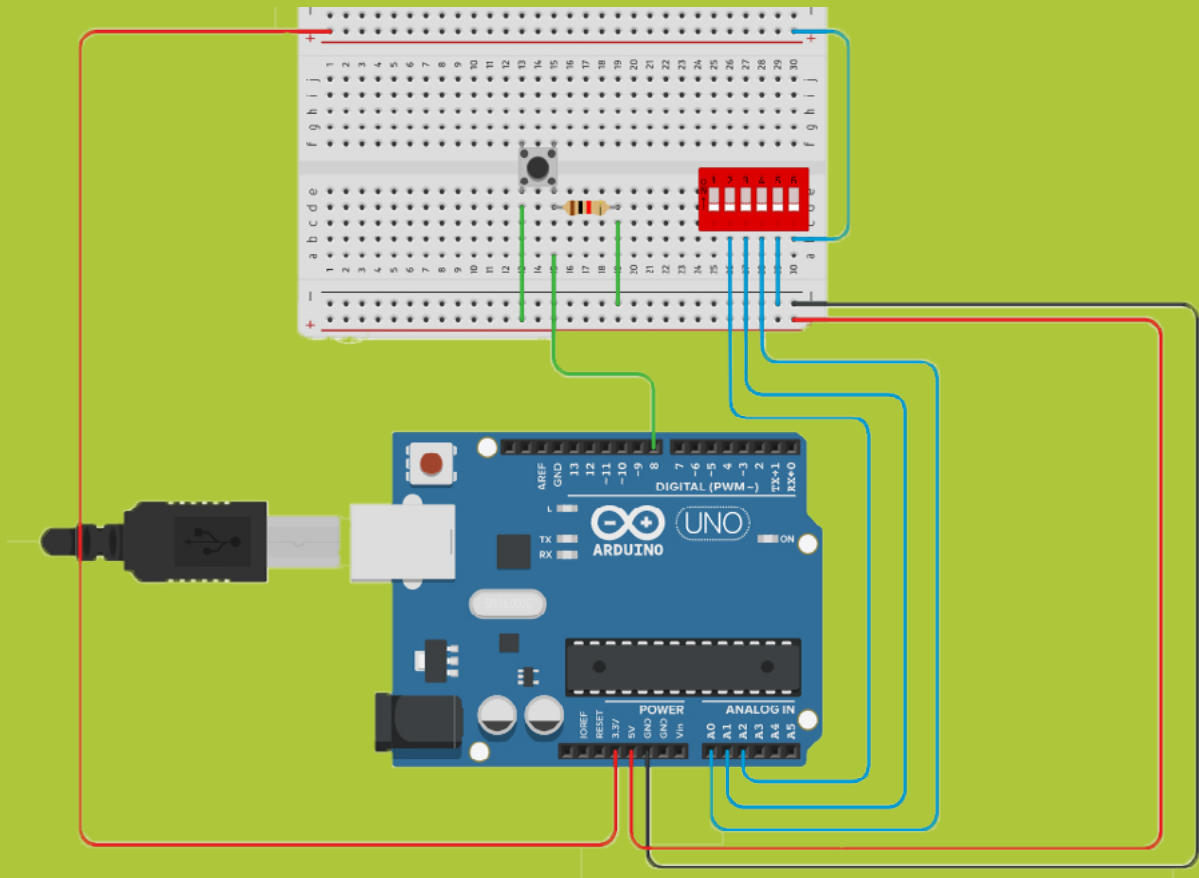
4ème Étape

Appuez sur le bouton.

5ème Étape

La mouette a disparu vous avez gagné des points

Plan de Cablage



Univers



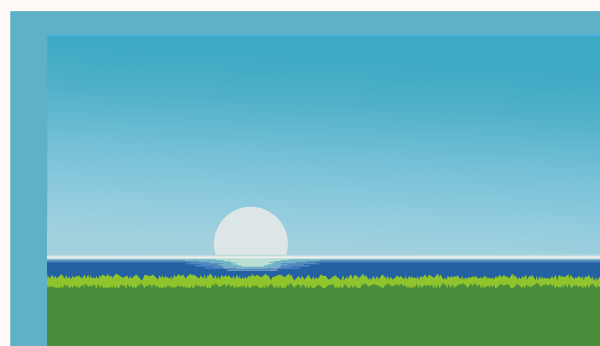
Gif des 6 «Seagull» ainsi que la musique du jeu

Nous sommes tout de suite partis sur un jeu de tir. Plus particulièrement sur la référence dans ce domaine : «Duck Hunt» .

Nous avons donc formé une equipe regroupant 2 développeurs : Johann, Joris et 1 graphiste/musicien : Etienne

Pour les graphismes, nous les avons faits en pixel art, style 8bit suivant toujours l'inspiration de «Duck Hunt».

Nous avons aussi réalisé une bande son répétitive comme les jeux de tirs de l'époque.



Fond d'écran du jeu

Le tir aux pigeons existant déjà nous avons choisi de créer une nouvelle discipline le «tir à la mouette» donc nous avons tout fait en adéquation, il était donc nécessaire de retrouver l'univers marin .

PS : Nous avons fait 6 déclinaisons d'oiseaux pour différents bonus que nous n'avons pas pu incorporer au jeu .

Oiseaux : jaune (2000points), Bleu (ralentissement des autres oiseaux), rose (accélération des unités), vert (tirs multiples), turquoise (élimination de toutes les unités) .



Gif à l'endroit et à l'envers d'un oiseau ainsi que la cible