

Analyse théorique : THE MESSENGER

1. De quel type de jeu s'agit-il ?

Il s'agit d'un platformer action 2D

2. Après une heure de jeu, nommez les différentes mécaniques de gameplay rencontrées

- Le personnage peut **se déplacer**
 - Il peut courir de droite à gauche à une vitesse constante.
 - Il peut effectuer un saut, plus haut si il maintient la touche enfoncé (le saut à une hauteur minimum et maximum).
 - Il peut s'accroupir (lorsqu'il est accroupi il ne peut pas se déplacer)
- Le personnage peut **attaquer horizontalement**
 - Son attaque à une certaine longueur.
 - Son attaque effectue toujours les mêmes dégâts aux ennemis rencontrés.
 - Il peut attaquer plusieurs fois d'affilée sans s'arrêter.
 - Il peut donner un ou plusieurs coup en sautant
 - Il peut attaquer en se déplaçant (à droite ou à gauche)
 - Il peut attaquer en s'accroupissant
- Lorsque le personnage attaque un objet particulier en effectuant un premier saut, il peut effectuer un **deuxième saut**.
 - Si il attaque l'objet encore une fois lors de la chute, il pourra de nouveau effectuer un saut.
 - Si le personnage améliore sa capacité, il peut effectuer un saut supplémentaire après avoir attaqué les projectiles des ennemis.
- Le personnage obtient la capacité de pouvoir **s'agripper** à toute surface verticale lisse.
 - Il peut glisser de cette surface en se dirigeant vers le bas
 - Il peut attaquer dans le sens opposé de cette surface.
 - Il peut sauter de cette surface dans le sens opposé, s'il se redirige vers la surface il s'agrippe à nouveau sur la surface. Ainsi il peut gravir la surface jusqu'à son sommet.

3. Le jeu ayant un style graphique et une bande son particulière, pensez-vous que cela influe sur son gameplay ? (fluidité, précision, feedback...)

Oui.

4. Une nouvelle mécanique apparaît plus tard dans le jeu, plusieurs changements s'effectuent à ce moment. Nommez tous les changements que vous repérez.

5. Continuez la suite du trailer (ou du jeu, si vous continuez à y jouer). Cette mécanique a-t-elle un changement important sur le gameplay ? Pourquoi ?

6. Personnel : le jeu vous a-t-il plu ? Pourquoi ?

Oui.

J'aime beaucoup les platformers de base, la DA également. La musique met une bonne ambiance, et le fait qu'il y ait une mécanique majeure pendant toute la durée du jeu est vraiment bien. Narrations simples mais efficaces, de bons dialogues et une difficulté bien gérée 👍

PRATIQUE : THE MESSENGER

1. Définissez, selon vous, la mécanique de gameplay principale du jeu, et reproduisez là sous le moteur de jeu de votre choix (vous pouvez faire cette mécanique sur un projet en 2D ou 3D).

La mécanique principale du jeu est “saut du nuage”.

Lorsque le personnage saute une première fois, si il attaque un objet qui permet d’activer “saut du nuage” (lampes, monstres etc.) il peut alors effectuer un saut supplémentaire.

2. Décrivez, étape par étape, comment vous avez mis en place cette mécanique.

- Faire en sorte que quand on appuie plus longtemps sur la barre d’espace le saut est plus long. (max hold time)
- Créer un raycast au niveau de la tête du personnage (bone : head du mannequin) en direction de ou il regarde (son forward)
- Créer un blueprint de l’objet que le character devra attaquer (BPLampJump)
- Créer un tag du BPLampJump
- Récupérer son tag est l’appeler sur le BP third person character lorsque le Raycast hit, si le raycast hit l’objet LampJump alors je cast le BPLampJump, et j’appelle son event.
- Dans le BPLampJump je récupère la class BP third Person Character est créer une référence sous forme de variable du character : player ref
- Et en même temps je change le matériel de l’objet (juste comme retour visuel), je cast le BP third person character (+player ref) pour récupérer ces données et les changer. Je change le taux de jump que le joueur peut effectuer de base (1) et le modifie à 2
- Je fais en sorte que dans le jump de base il a une valeur de jump max count par défaut de 1
- Pour faire en sorte que le joueur peut seulement double jump quand il jump une fois puis attaque l’objet, je créer un boolean de “JumpTrue” pour récupérer l’information de quand le jump est effectué ou non

- Je l'applique au jump de base dans BP third person character
 - Je vérifie si il est true dans le raycast avant d'appeler l'événement LampJump
- ❖ Il faudrait que je fasse en sorte que quand le joueur effectue un premier jump, puis attaque l'objet, effectue un deuxième jump. Qu'il puisse lorsqu'il attaque l'objet de nouveau effectuer un nouveau jump.
- Ce que j'ai essayé de faire en modifiant la valeur de jump dans le blueprint LampJump par un ADD de la valeur par défaut.

3. Expliquez en quoi cette mécanique est primordiale tout au long du jeu.

Cette mécanique est primordiale tout au long du jeu car elle est toujours utilisée. Sans l'utiliser au tout début du jeu, on ne pourrait même pas passer le tutoriel.

Dans la longueur du jeu elle est utilisée pour éviter de mourir par des pics, ou des monstres, de les éviter, ou tout simplement se déplacer et aller de l'avant dans les niveaux.

4. Pourquoi cette mécanique vous a-t-elle plu ?

Cette mécanique est très agréable à prendre en main, elle est fluide et donne un sens de liberté de déplacement supplémentaire. Très satisfaisant de pouvoir même enchaîner cette mécanique sur plusieurs objectifs d'affilée, d'éviter les monstres etc. Et aussi le fait que ce soit une mécanique qui suis le gameplay, le LD tout au long du jeu 😊