

Soutenance du 22/06/2021



Sébastien REY CRJVB1



Synopsis

Vous incarnez Black Morgan, un chercheur d'or / Chasseur de prime fugitif d'une trentaine d'années. Étant très à l'aise avec différentes manières d'autodéfense, il est équipé d'un lasso lui permettant de se déplacer de plateforme en plateforme ou alors d'attirer ses adversaires de manière à les neutraliser à l'aide de son revolver Remington.

Cependant d'autres chercheurs d'or sont sur la même piste, mais surtout la bande du redouté "Lucky Arthur" prêt à tout pour empêcher notre protagoniste de parvenir à son but et voler l'or pour ses intérêts personnels.



Game Concept

L'originalité du gameplay de ce platformer est le Lasso. En effet, il permet au joueur de se déplacer de manière originale, s'agripper à des obstacle afin de s'y rendre, ou bien d'attirer ses ennemis.

Cependant, il faudra tout d'abord qu'il récupère cet objet avant de pouvoir l'utiliser.

Le niveau se situe au milieu du jeu environ, il correspond à la première confrontation entre le rival et le protagoniste.

Le joueur devra alors parcourir un chemin rempli d'obstacles et d'ennemis à l'aide de son lasso et de son révolver jusqu'à la mine où il affrontera le Boss.

Les Ennemis



Recherches Graphiques



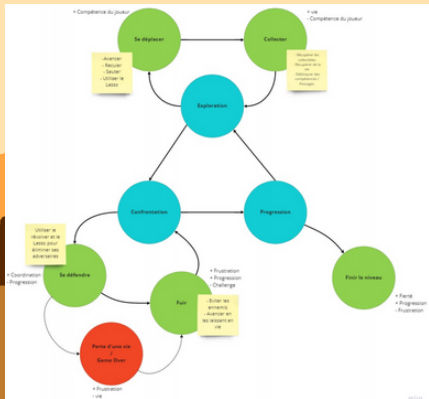
Les éléments utilisés



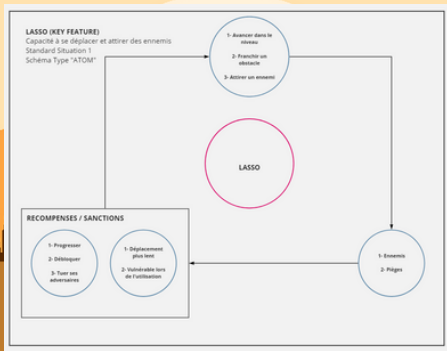
Les éléments d'interface utilisés



Gameplay



KSP : Lasso



Tétrade Elementaire



Plan de Level Design



Le niveau de jeu se déroule de manière linéaire avec une difficulté croissante, de manière à ce que le joueur puisse se familiariser avec les contrôles et les capacités du personnage.

La scène de la mine est le moment le plus difficile du niveau étant donné que c'est un combat contre un boss.

Début du jeu : Biome 1



Biome 2



Biome 3



Biome 4 : Mine



Les collectibles

Tout au long du jeu le joueur aura la possibilité de récupérer des objets activant des pouvoirs pour certains et d'autre enrichissant un compte monétaire. Il pourra également récupérer des munitions et de la vie avec les caisses correspondantes.



Ce qu'il manque

- Des sons (Tir, mort du boss, saut, cactus etc...)
 - FX de l'eau
- Améliorations diverses
 - Fix de certains bugs
 - Optimisation du Code



Remerciements

Dorian Le Labousse



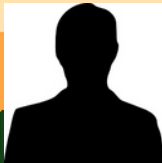
Matthieu Aubert



Melvin Michenaud



Paul Nguyen



Les autres élèves et professeurs m'ayant beaucoup conseillés