



# Rapport de jeu

Mr NakaZaki

Mardi 21 Juillet 2015



## Introduction

### L'idée du jeu

Pour ceux qui ont toujours rêvé du plus, ceux qui ont cherché un nouveau monde, un monde aussi anormal qu'imaginaire; soyez les premiers à découvrir le nouveau jeu "**Mr NAKAZAKI**", une nouvelle étoile née dans le ciel des jeux flash. C'est ici où vous pouvez trouver ce que vous avez toujours rêvé d'avoir. Ce sont des événements tellement imaginaires qu'ils vous laissent sentir la fantastie. Aidez votre héros, le soldat **Mr NAKAZAKI** à se venger des zombies et des monstres spatiaux; cette revêche bande qui a osé de tuer la famille.



SAUVER LE  
MONDE

VENGER DES  
ZOMBIES

AVEC MENTALITÉ  
MILITAIRE

### Scénario du jeu

Dans un espace tellement vert qu'un étrange le croit irréel, par une belle calme nuit de printemps, tout le monde dormait en paix; À un certain soudain moment on entendait un bizzard bruit; la peur habita brusquement les coeurs des enfants aussi que de ces parents. **Mr NAKAZAKI** était le premier à découvrir ce qui passe, il jeta un oeil de la fenêtre pour voir que c'est une féroce meute de zombies et des monstres, il avait peur lui aussi, c'est pourquoi il restait sans rien faire, le tout était détruit, les zombies tuaient toutes les familles, ils ne sont que quelques peu de personnes qui n'ont pas rendu le dernier soupir. Parmi eux, on trouvait **Mr NAKAZAKI**, celui qui, de son amour passionné envers sa famille assassinée, ne pensait qu'à se venger. Après avoir entendu un certain calme, **Mr. NAKAZAKI** sortait pour accomplir cette tâche qu'il trouvait une petite récompense pour sa famille.

### Environnement de developpement:

Système: OSX Yosemite 10.10.4

Outils: Adobe Flash CC 2015

Adobe Photoshop CC 2015

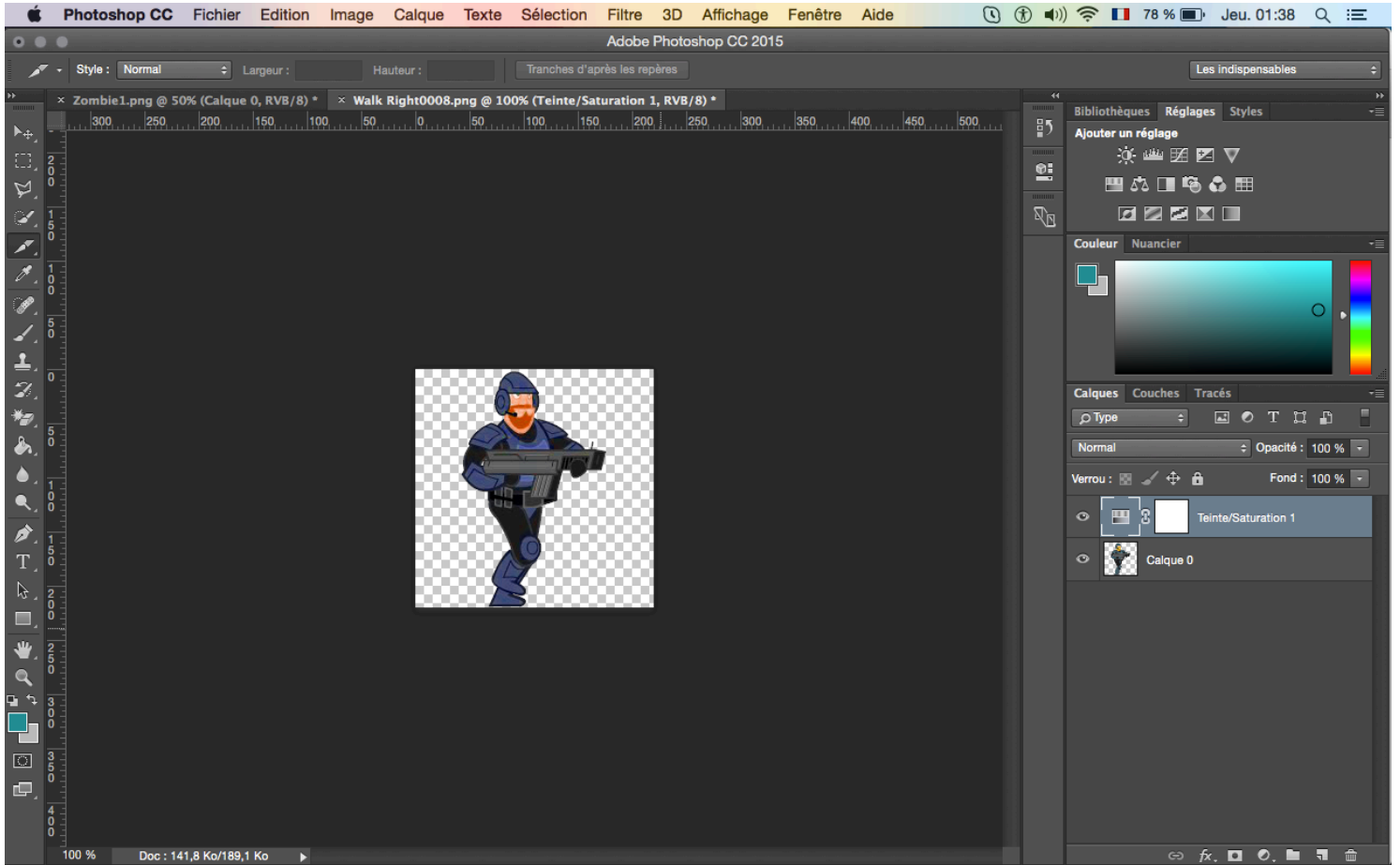
Adobe Illustrator CC 2015

Technologie: FLASH / ACTION SCRIPT POO

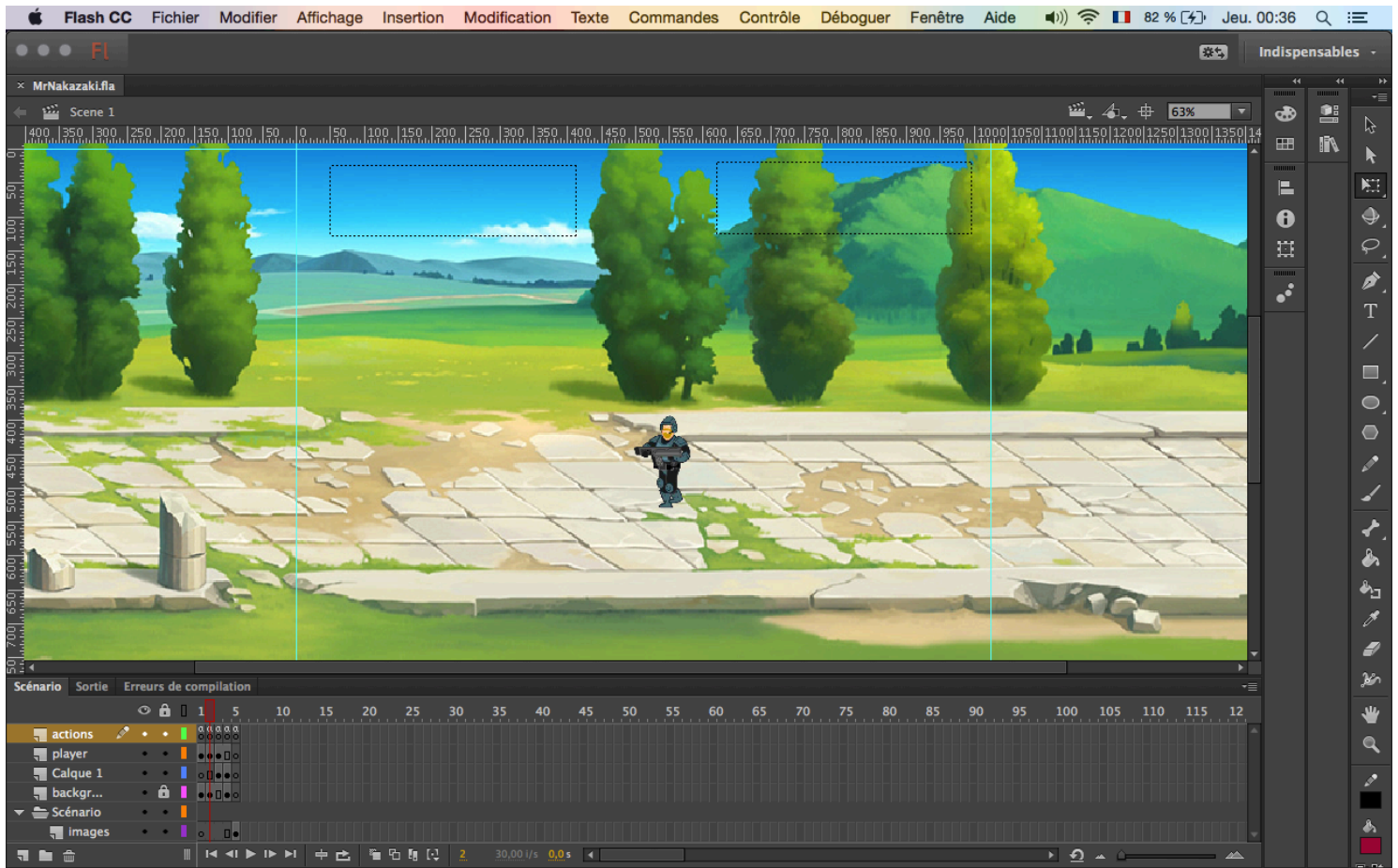
### Screenshoot du jeu

- ◆ Au cours de codage et design :  
Design :

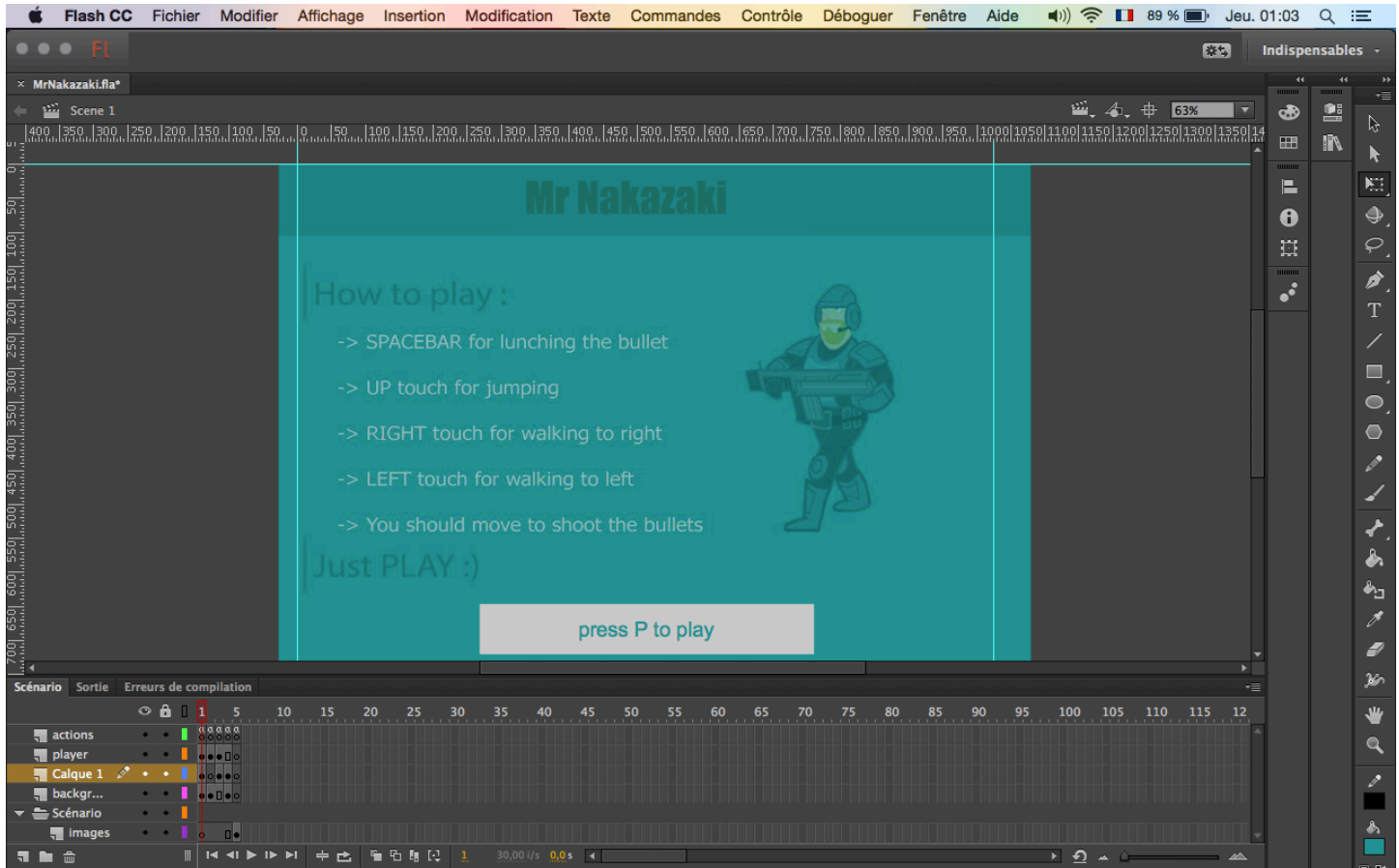
➔ Adobe Photoshop CC 2015



→ Adobe Flash CC 2015  
*EXI*

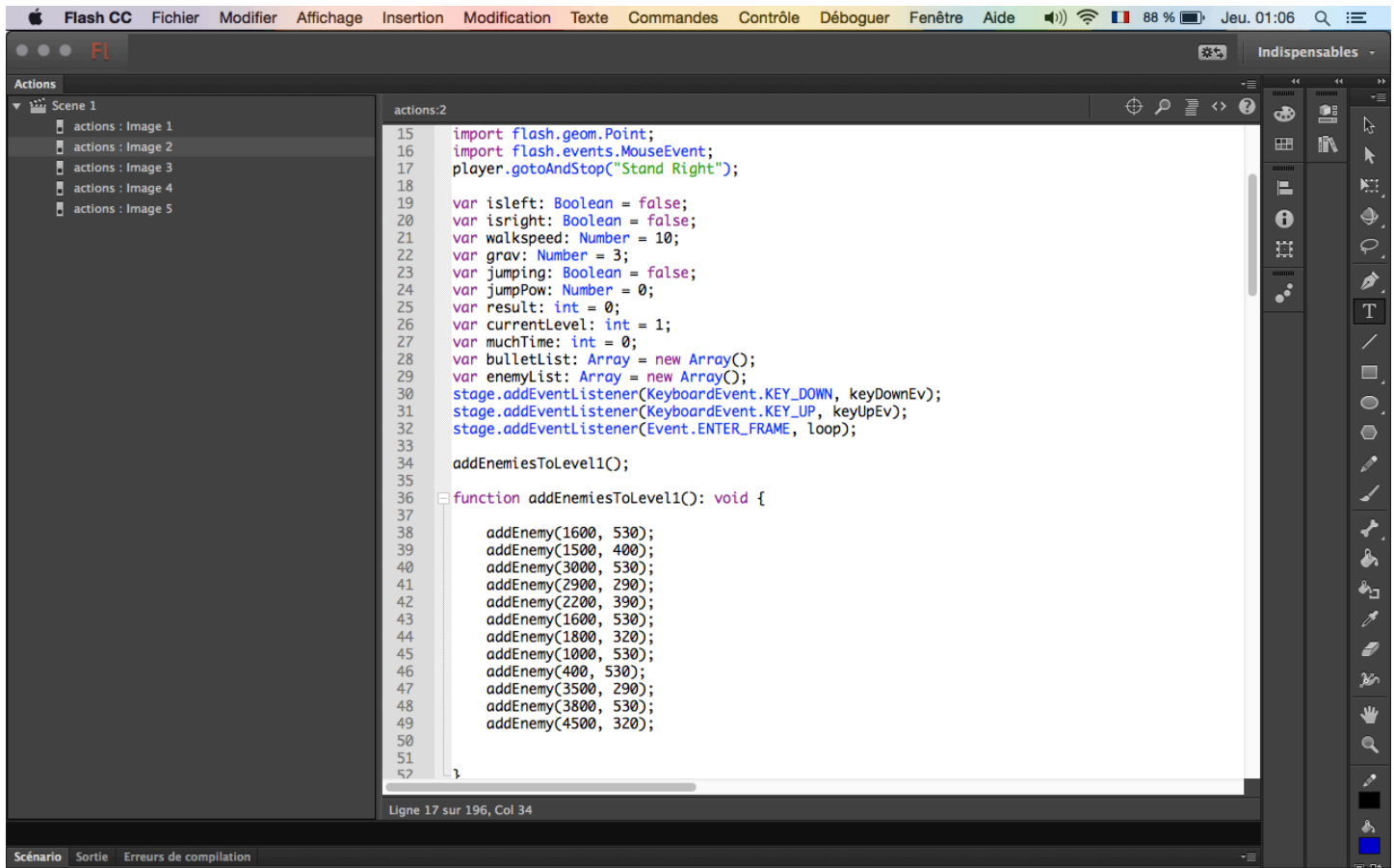


## EX2

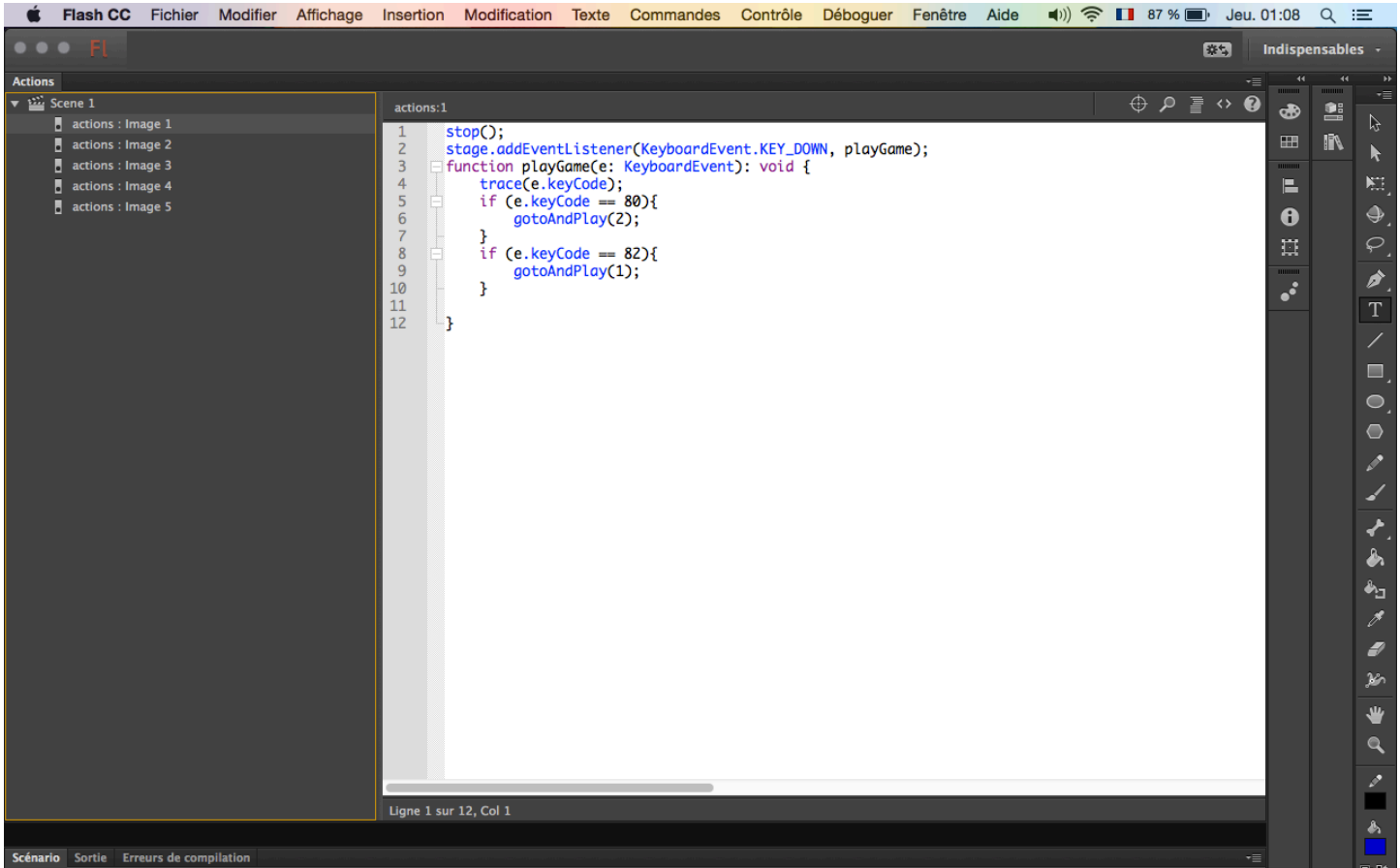


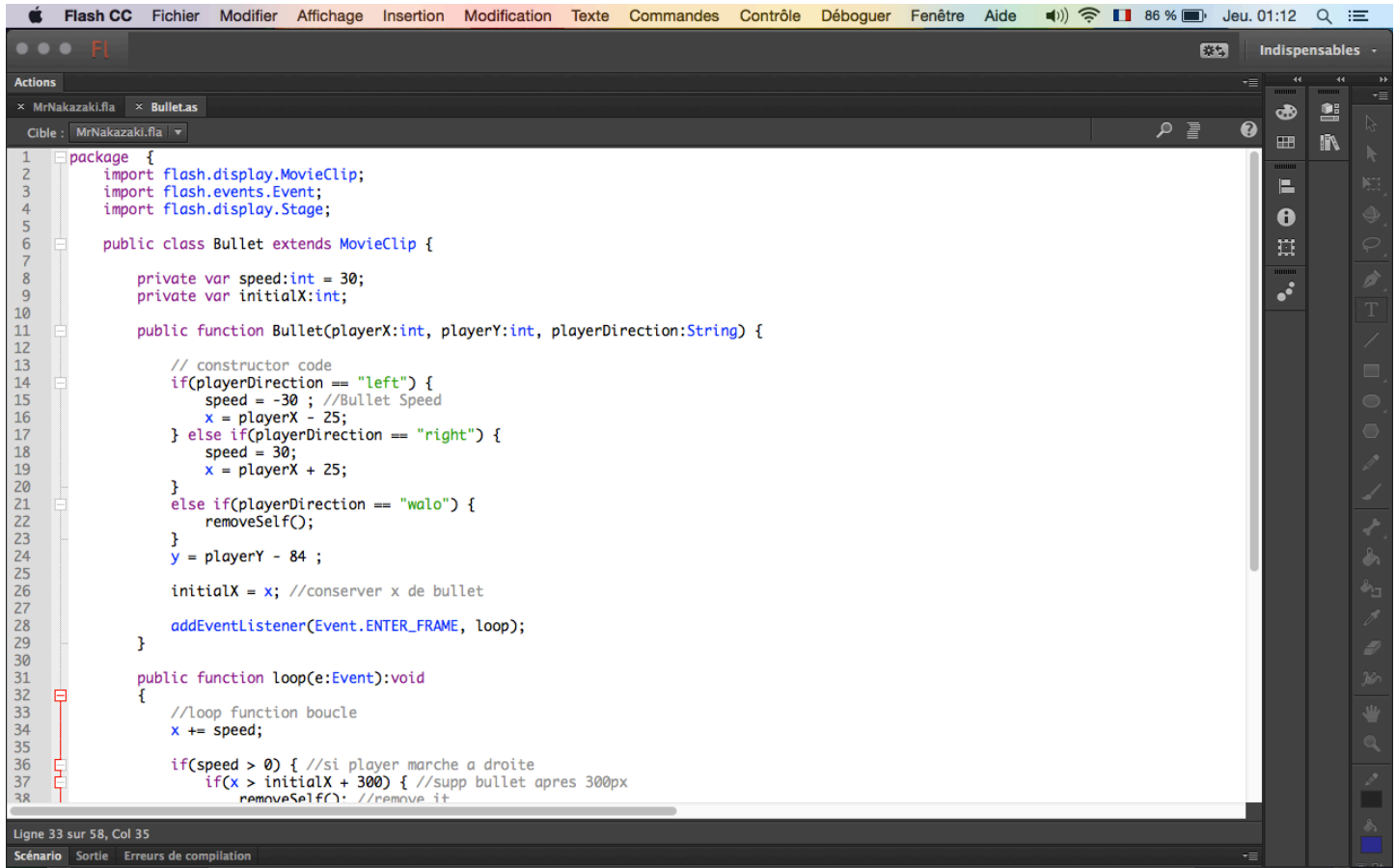
## → Action Script 3.0

### Ex1



## Ex 2



➔ Action Script 3.0 POO (ex : *Bullet Class*)

```
1 package {
2     import flash.display.MovieClip;
3     import flash.events.Event;
4     import flash.display.Stage;
5
6     public class Bullet extends MovieClip {
7
8         private var speed:int = 30;
9         private var initialX:int;
10
11         public function Bullet(playerX:int, playerY:int, playerDirection:String) {
12
13             // constructor code
14             if(playerDirection == "left") {
15                 speed = -30 ; //Bullet Speed
16                 x = playerX - 25;
17             } else if(playerDirection == "right") {
18                 speed = 30;
19                 x = playerX + 25;
20             }
21             else if(playerDirection == "walo") {
22                 removeSelf();
23             }
24             y = playerY - 84 ;
25
26             initialX = x; //conserver x de bullet
27
28             addEventListener(Event.ENTER_FRAME, loop);
29         }
30
31         public function loop(e:Event):void
32         {
33             //loop function boucle
34             x += speed;
35
36             if(speed > 0) { //si player marche a droite
37                 if(x > initialX + 300) { //supp bullet apres 300px
38                     removeSelf(); //remove it
39                 }
40             }
41         }
42     }
43 }
```

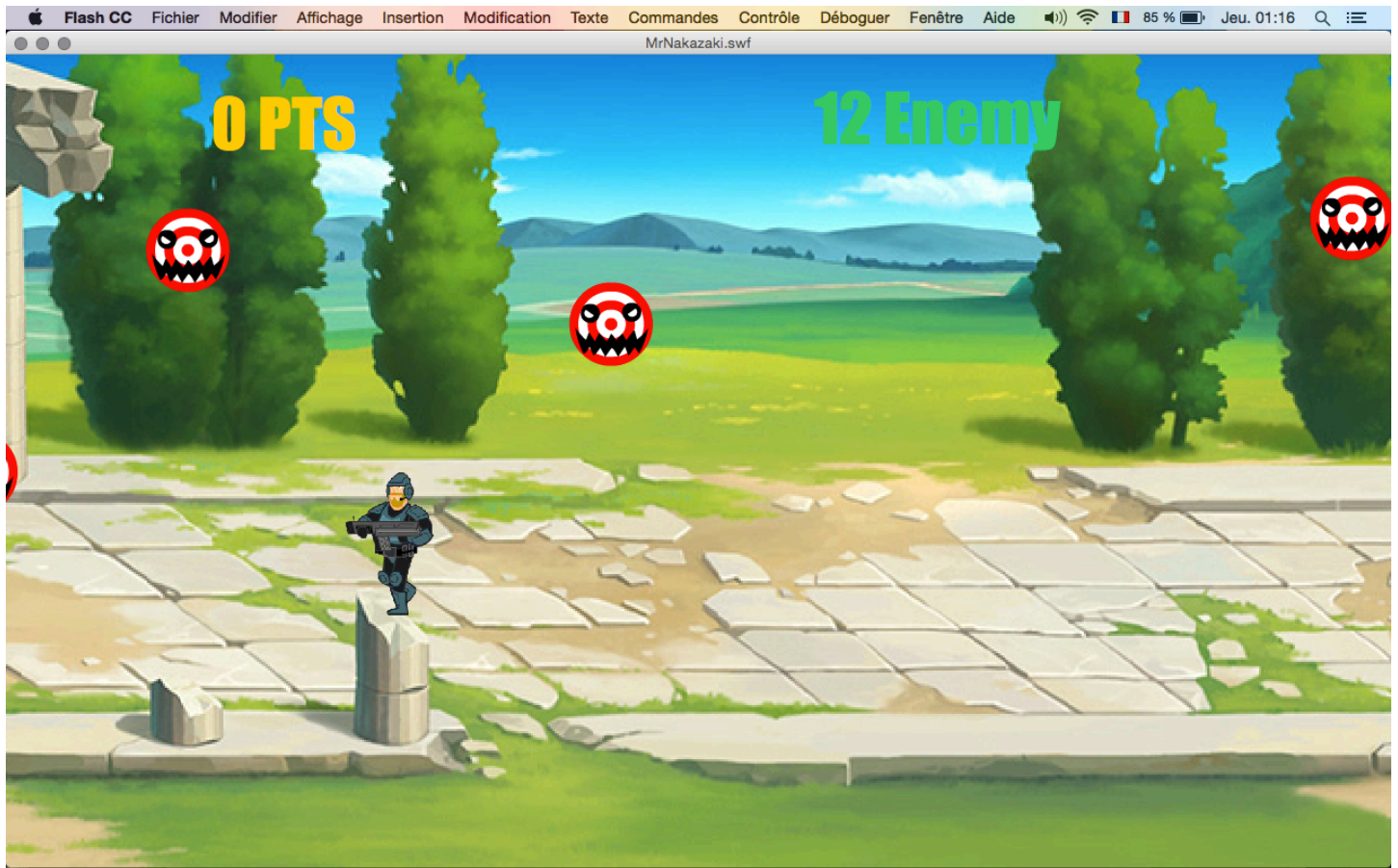
Ligne 33 sur 58, Col 35

Scénario Sortie Erreurs de compilation

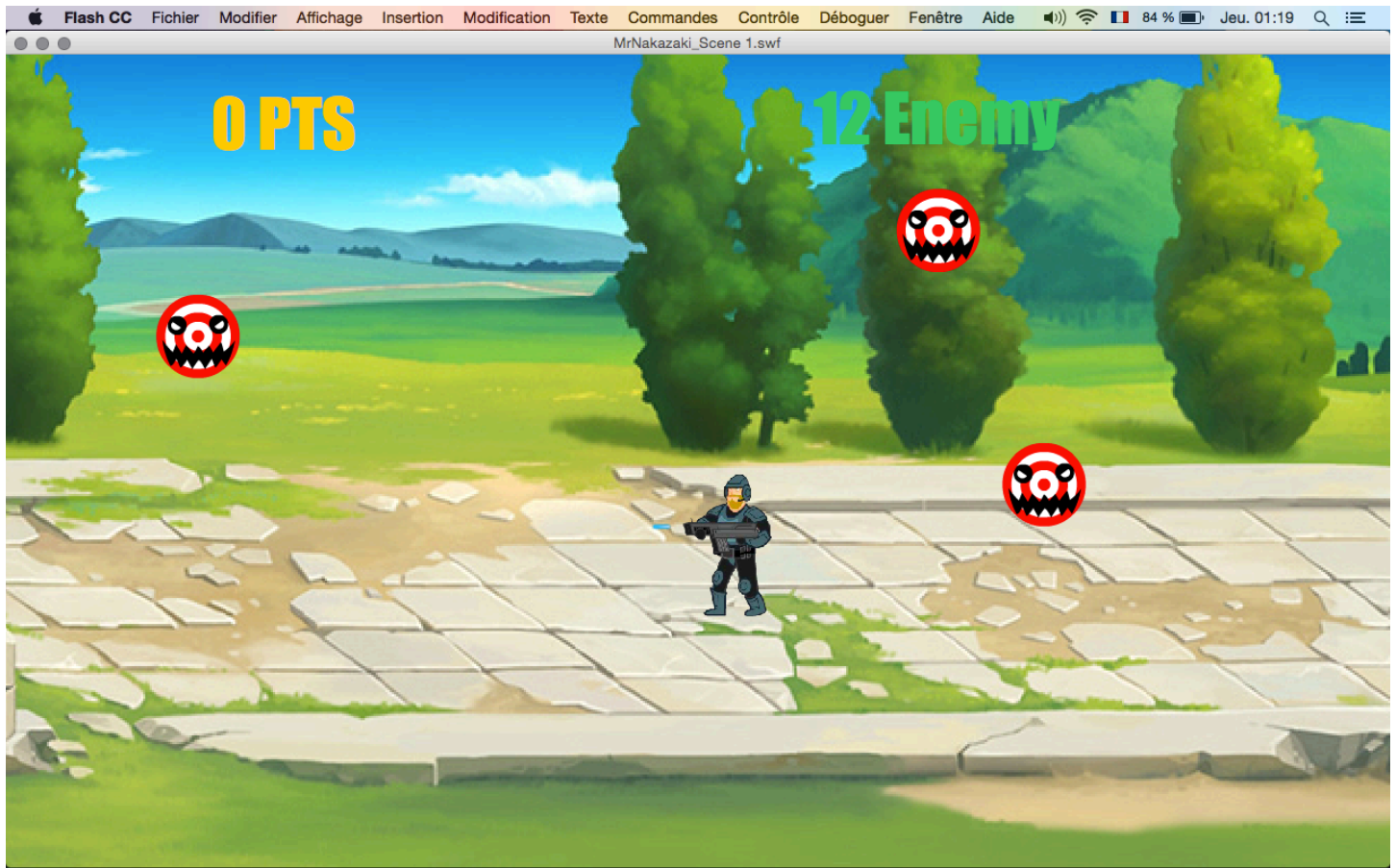
◆ Au cours de jeu:



Ex 1 (Le Soladt marche)

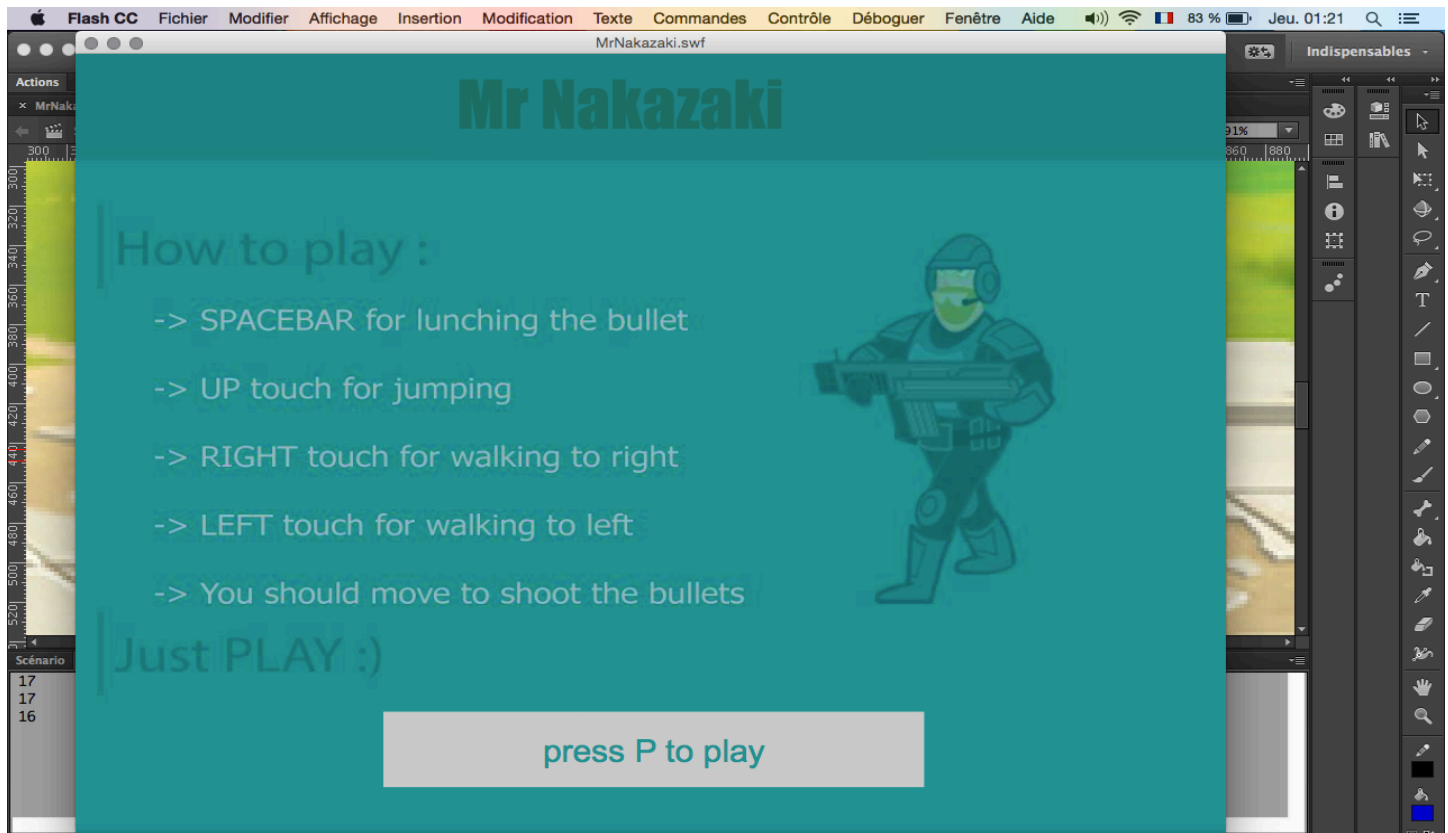


*Ex2 (Le soldat tire la balle)*



## Apprendre à jouer

Pour vous faciliter la tâche, la façon de jouer est formée identique à ce que vous êtes habitué tel que vous pouvez utiliser les boutons d'uniformes espace, en haut, à droite et à gauche.



**ESPACE** : pour tirer la balle

**EN HAUT** : pour sauter

**À droite** : pour aller à droite

**À gauche** : pour aller à gauche

**Button P** : Pour jouer

**Button R** : Pour rejouer

### Remarques :

- ◆ Vous ne pouvez pas tirer la balle si vous ne marchez pas, alors faites des petites mouvements.
- ◆ Vous devez tuer tous les monstres pour finir le jeu.
- ◆ Ne touchez pas les monstres avec votre corps.
- ◆ Cliquez sur button P pour jouer et sur button R pour rejouer.



FIN du rapport

