



# [Portal]



Yan BERTILE  
Noah CONTAL  
Marcel PECQUEUX  
Syphax LAKHDARCHAOUCE

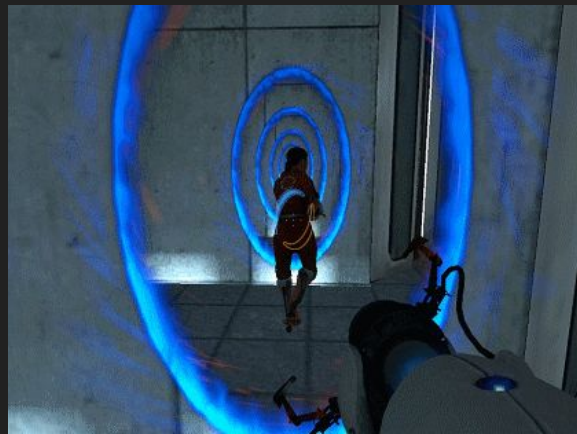
# C'est quoi [nom du jeu]?

c'est quoi ?

- [Nom du jeu] est un jeu de type **puzzle game** basé la réflexion du joueur à résoudre des énigmes.
- L'objectif du jeu est de **compléter une suite de niveaux**

Inspiration

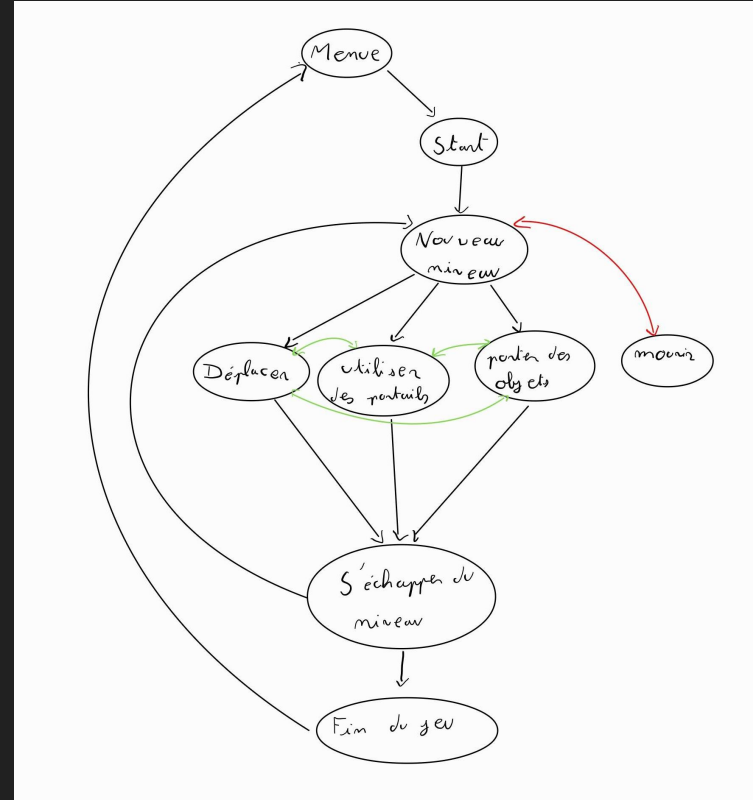
- Inspiré de "**Portal**", [Nom du jeu] reprend les graphismes et certaines mécaniques du jeu.



# C'est quoi le Projet cool portal machin titre

## Présentation de la boucle de jeu :

- Le joueur commence par accéder au menu du jeu, puis clique sur "Start" pour lancer le niveau. Une fois en jeu, il se déplace à travers l'environnement, utilise des portails et porte des objets pour progresser. S'il tombe à l'eau, il peut mourir et recommencer, ou réussir à s'échapper pour passer au niveau suivant. La boucle se termine lorsque le joueur atteint la fin du jeu ou décide de quitter.



# Plan :

- Menu principal et pause (Syphax)
- Composante de Gameplay originale: les portails (Noah)
- Mouvements, objets, plaques de pression (Yan)
- Les lasers (Marcel)
- Les portes (Yan)
- Level Design (Syphax & Noah)
- Tests
- Conclusion

# Menu principal et pause

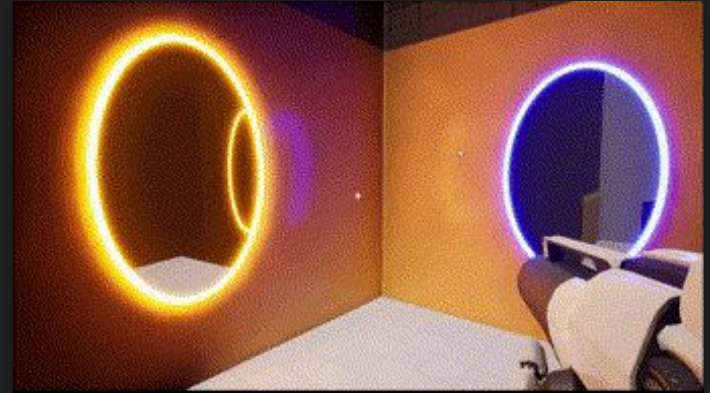
Le menu principal se compose de 3 boutons : “Start” pour commencer la partie, “Credits” pour afficher les membres du groupe et “Quit” pour quitter le jeu. Ainsi qu’un arrière plan animé. Pour ce qui concerne le menu de pause, il comprend trois boutons : “Resume” pour reprendre la partie en cours, “Main menu” pour accéder au menu principal et “Quit” pour quitter le jeu.

**Défis techniques rencontrés** : Nous avons trouvé de difficulté à mettre une image .gif en arrière plan.

**Résolution** : Nous avons résolu ce problème en convertissant l’image en format vidéo.

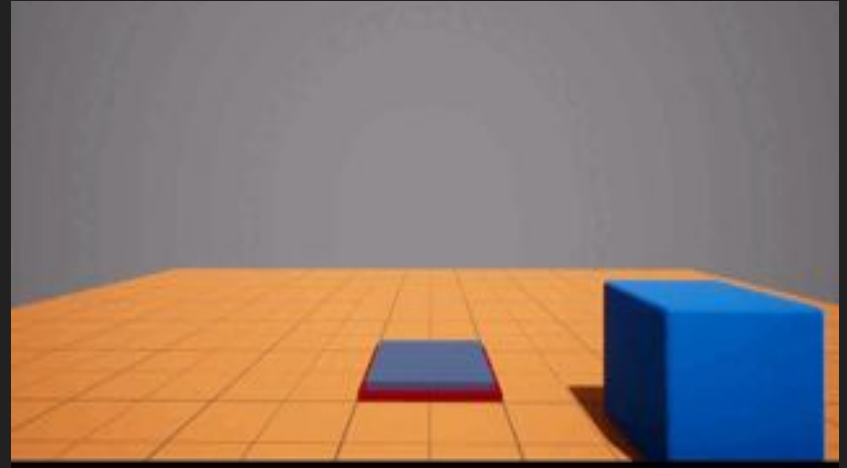
# Les portails

- Le **joueur** peut passer à travers le portails tout en gardant l'angle initiale ainsi que sa vitesse.
- Le **joueur** peut voir à travers les portails ce que voit le deuxième portails
- Le **joueur** se réoriente peut importe l'orientation des portails afin d'être sûr qu'il soit toujours droit



# Mouvements et interactions avec des objets

- Le **saut du joueur** à été modifié : on ne perd plus de vitesse quand on est en l'air en sautant, et on peut **se déplacer en sautant**.
- Le joueur est capable de **porter des objets** et de les **déplacer**.
- Les **plaques de pression** détectent les objets et le joueur et réagissent en conséquence avec une animation.



Source: DevSquared (Youtube)

# Les lasers

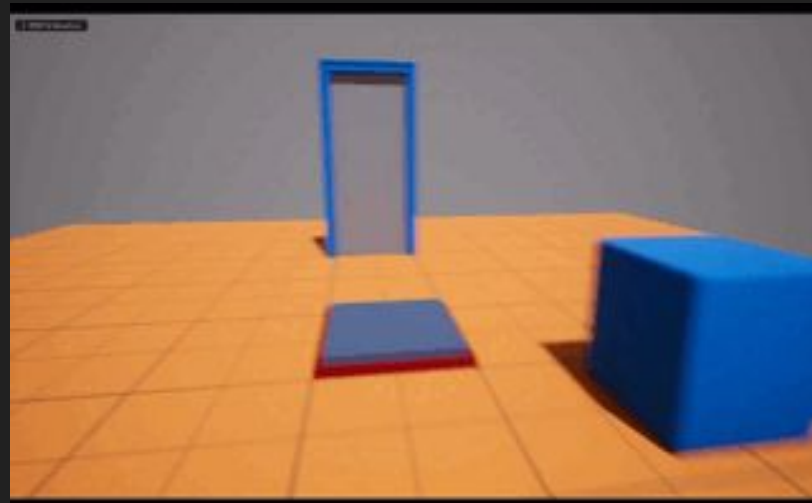
## Caractéristique

- la taille laser est redéfinie une fois un élément touché
- le laser se reflète sur tous les éléments où il peut se refléter
- une fois le déclencheur touché il peut ouvrir des portes



# Les portes

- Les portes peuvent être reliées à tout type d'objet (plaque de pression, arrivée de laser, ...).



Source: DevSquared (Youtube)

# Level design

- Niveau simple
- Tout soit visible dès le début



# Conclusion