

Dossier de Candidature pour le Prix du « Meilleur Jeu du CS107 »

Nom du Jeu : ICoop

Équipe de Développement : Archer Gaspard / Hetet Constantin

Introduction

Nous sommes fiers de présenter **ICoop** pour le prix du « Meilleur Jeu du CS107 ». **ICoop** se distingue par son gameplay immersif, la richesse de ses aires de jeu, des effets visuels captivants et des extensions originales qui enrichissent l'expérience des joueurs. Ce dossier décrit les principales extensions que nous avons intégrées, mettant en avant les améliorations visuelles qui rendent notre jeu unique et attrayant.

2. Description du Jeu

Nouvelles Zones et Défis :

Le jeu propose plusieurs zones, chacune avec des défis uniques :

- **Maze** : Labyrinthe complexe avec des ennemis possédant des mécaniques de jeu améliorés par rapport aux instructions ! Le BombFoe possède un champ de vision amélioré et voit les zones avoisinants sa personne !
- **Arena** : Cette zone sert pour de nouveaux défis ! Un diamant y apparait pour ouvrir la porte de Sanctum !



- **SanctumEntrance** : Cette nouvelle zone permet d'effectuer de nouvelles quêtes ! Rencontrez Max ! Votre compagnon qui vous accompagnera dans la zone. I



- **Sanctum (Salle du Boss) :** Découvrez Sanctum, la salle du boss !



Mécaniques de Jeu:

- **Système de Combat Dynamique :** Utilisation d'armes variées et gestion des compétences élémentaires pour affronter une diversité d'ennemis. Découvrez l'arc et les flèches !
- **Résolution d'Énigmes :** Est-ce qu'un indice ne se trouverait pas caché dans l'herbe ?
- **Gestion de l'Inventaire :** Les items ont désormais une durabilité !

3. Extensions et Améliorations Visuelles



a. Compagnon Visuel

Nous avons introduit un compagnon visuel qui suit le joueur dans certaines zones, ajoutant une dimension interactive et esthétique au jeu. Le compagnon est animé de manière réaliste, réagissant aux actions du joueur.



b. DarkLord et Effets Visuels des Phases de Combat

Le principal antagoniste, le **DarkLord**, dispose de deux phases de combat distinctes, chacune accompagnée d'effets visuels spécifiques.

- **Phase 1 : Combat Rapproché**
 - **Effets Visuels :** Ondes de choc animées et mouvements fluides du DarkLord.
 - **Attaques :** Attaques physiques avec des **ShockWave** découvrez les animations détaillées !
- **Phase 2 : Combat à Distance**



- **Effets Visuels** : Invoque des boules de feu avec explosions spectaculaires et flammes animées.
- **Attaques** : Lancements de **Fireballs** et, utilisant les toutes nouvelles animations désignées par nos soins et uniques !

Projectiles et Effets de Zone

Les projectiles tels que les **Fireballs** et les **ShockWaves** sont accompagnés d'effets visuels impressionnants !

- **Fireballs** : Explosions colorées avec des flammes animées qui se dispersent à l'impact.
- **ShockWaves** : Ondes visuelles dynamiques qui se propagent à travers l'environnement, créant une atmosphère de tension.



6. Wall of Fame

L'équipe de développement de **ICoop** est fière de ses réalisations visuelles remarquables :

- **Animations de Compagnon Réalistes** : Le compagnon suit le joueur avec des mouvements fluides et interactifs, ajoutant une couche d'immersion. Les animations détaillées permettent au compagnon de réagir de manière cohérente aux actions du joueur, que ce soit en combat ou lors de l'exploration.
- **Effets de Combat Spectaculaires** : Les phases de combat du DarkLord sont visuellement impressionnantes, avec des explosions de feu et des ondes de choc dynamiques. Les transitions entre les phases sont accompagnées de changements visuels et dialogues marquants, signalant clairement l'évolution du combat et maintenant l'intérêt visuel du joueur.
- **Environnements Riches et Interactifs** : Chaque zone du jeu est conçue avec des détails visuels uniques, offrant des interactions dynamiques et des défis esthétiques. Par exemple, l'ajout d'herbes animées dans la zone Spawn ou des dialogues enrichis dans toutes les zones !
- **Barres de Vie Animées** : Les indicateurs visuels clairs et dynamiques pour les ennemis permettent aux joueurs de mieux évaluer les combats en temps réel. Ces barres de vie s'ajustent de manière fluide avec les actions des ennemis, renforçant ainsi la stratégie et la réactivité des joueurs !