OLIVIER BELLEROSE  
Jeux 3D  
420-5A4-VI gr. 01

DOCUMENT D’ANALYSE  
Luchador

Travail présenté à  
Alexandre Ouellet

Département des Techniques de l’informatique  
Cégep de Victoriaville  
20 décembre 2023

Table des matiÈres

[I. Description du jeu 3](#_Toc149138715)

[But du jeu 3](#_Toc149138716)

[Genre 3](#_Toc149138717)

[Type de caméra 3](#_Toc149138718)

[Mécaniques principales 3](#_Toc149138719)

[II. Description des contrôles et mécaniques 4](#_Toc149138720)

[Actions du joueur 4](#_Toc149138721)

[Actions du jeu 4](#_Toc149138722)

[Diagramme du jeu 5](#_Toc149138723)

[Éléments créatifs 6](#_Toc149138724)

# Description du jeu

## But du jeu

*Le but du jeu est simple. Le joueur doit traverser les obstacle pour aller chercher du bois et revenir le porter aux luchadors*

## Genre

*C’est un jeu de platforme à la première personne*

## Type de caméra

*C’est une caméra avec une vue à la première personne*

## Mécaniques principales

*Le joueur peut bouger son personnage avec WASD et doit esquiver les bloques rouges pour ne pas se faire tuer.*

# Description des contrôles et mécaniques

## Actions du joueur

*Le joueur utilise les touche W,S,A,D pour se déplacer et peut utiliser « ESPACE »pour sauter.*

## Actions du jeu

*Le jeu fait apparaitre des vagues de cube rouge qui bougent de plus en plus rapidement dans le but de ralentir le joueur dans sa progression et de la tuer pour faire réapparaitre le joueur eu début du jeu*