Rapport :

Objectif Pirate + lien page web  
 (A3P(AL) 2022/2023 G2)

I.A) Auteur

Brenner Augustin, Groupe 2

I.B) Thème (phrase-thème validée)

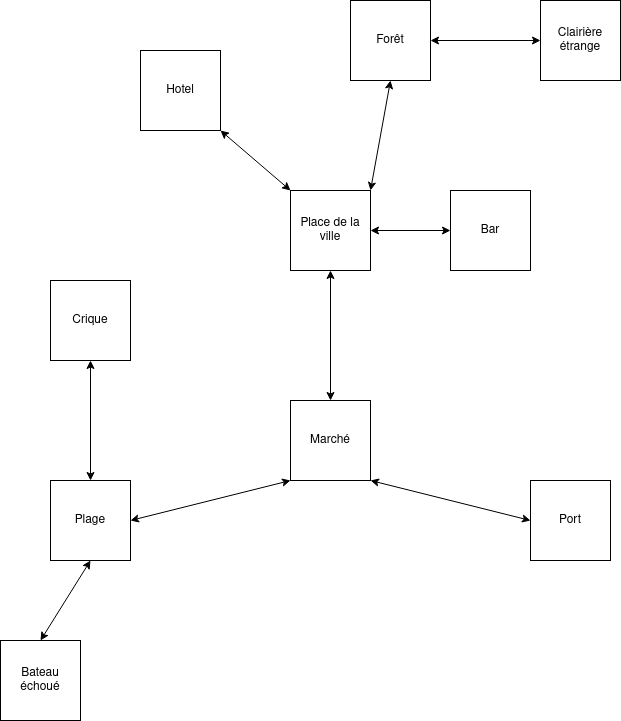
Dans les Caraïbes un jeune homme doit faire ses preuves pour devenir un pirate.

I.C) Résumé du scénario (complet)

L’histoire se déroule au cours du XVIIème siècle. Un jeune homme nommé Guybrush d’environ 20 ans vivants dans les Caraïbes rêve depuis sa naissance de devenir un pirate, il décidât donc de se lancer dans cette quête après son vingtième anniversaire. Cependant son caractère naïf et son physique faible l’empêcherons d’atteindre son objectif facilement.

Celui-ci débute donc son aventure sur une île peuplé de divers individus atypiques qu’il rencontrera et avec lequel il échangera. Ces protagonistes l’assisteront dans sa quête en marchandant avec lui.

I.D) Plan (complet, avec indication de la partie "réduit" si exercice 7.3.3)

  
I.E) Scénario détaillé (complet, avec indication de la partie "réduit" si exercice 7.3.3)

I.F) Détail des lieux, items, personnages

I.G) Situations gagnantes et perdantes

Situation gagnante : Guybrush est connu dans tous les caraïbes comme un pirate féroce, il est redouté de tous.

Situations perdantes : - Guybrush est mort.

- Guybrush est humilié et tout le monde se moque de lui.

I.H) Eventuellement énigmes, mini-jeux, combats, etc.

I.I) Commentaires (ce qui manque, reste à faire, [...](https://icampus.esiee.fr/mod/folder/view.php?id=1637))

II. Réponses aux exercices **(à partir de l'exercice 7.5 inclus)**

**III. Mode d'emploi (si nécessaire, instructions d'installation ou pour démarrer le jeu)**

**IV. Déclaration obligatoire anti-plagiat (\*)**

**V, VI, etc.**[**.**.](https://icampus.esiee.fr/mod/folder/view.php?id=1637) : tout ce que vous voulez en plus