

# Informations Générales

- Titre du jeu : Arpeggio

# Gameplay pt.1

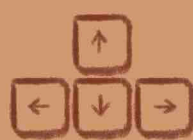
-Trame de Gameplay :

parcours de notes ET plateformes simples, avec des ennemis sur le chemins, et un boss final

-Mécanique de jeu principale :

sauf quelques exceptions, toutes les interactions du jeu(sauter, tirer) doivent être réalisées en rythme.

-touches utilisées :

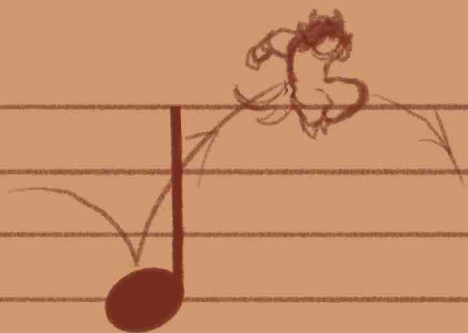


# Gameplay pt.2

## Contrôles

↑ CLIC

SAUT

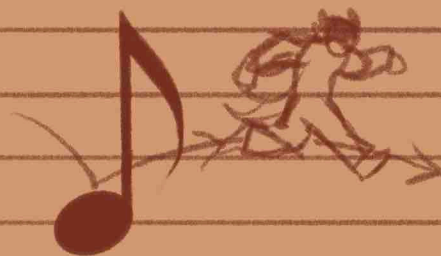


trajectoire : grand saut



notes compatibles : ♩ ♪ ○

← → ALTERNER PAS



trajectoire : saut très léger



notes compatibles : ♩

← → ALTERNER PETITS PAS

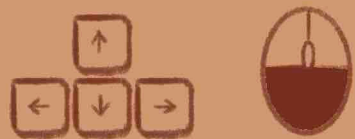


trajectoire : quasi pas de saut (linéaire)



notes compatibles : ♩ <sup>3</sup> ♩ ♩ ♩

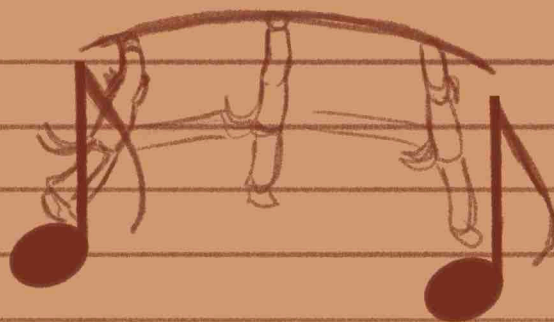
-touches utilisées :



# Gameplay pt.2

## Contrôles

↑ MAINTENIR PUIS RELACHER

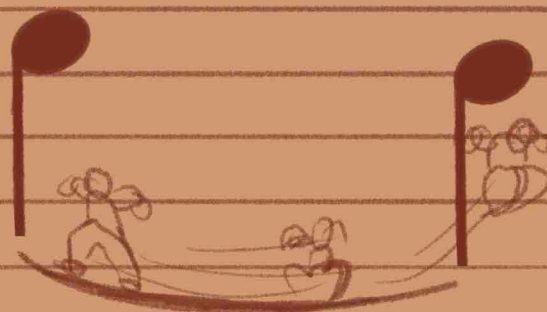


trajectoire : il suit la ligne

notes compatibles :



↓ MAINTENIR PUIS RELACHER



trajectoire : il suit la ligne

notes compatibles :



trajectoire : quasi pas de saut (linéaire)

notes compatibles :

# Gameplay pt.2

## Contrôles

### IMPORTANT :

Les mouvement du personnage est déterminé par la note ACTUELLE (celle avec laquelle il vient d'interagir) mais les trajectoires de chaque mouvement (saut, pas, petit pas) est déterminé en fonction de la PROCHAINE note

Autres exemples de situations ou c important que ça s'adapte bien :

(durée du saut plus longue car la note dure plus longtemps, mais avec la même animation "saut")

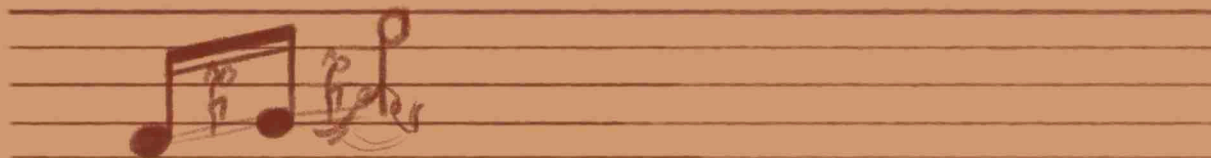
SAUT



( l'animation de balancier prends du temps, la transition de l'animation "petit pas" vers l'animation "balancier" se fait donc rapidement )

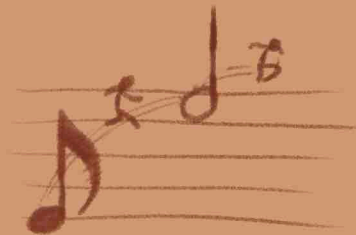
(l'animation de balancier est la seule qui se déclenche un peu à l'avance, elle commence donc déjà avant que le joueur appuie sur la bonne touche et se finit seulement s'il appuie sur la bonne touche, sinon elle s'arrête au milieu et c'est raté)

PETIT  
PAS



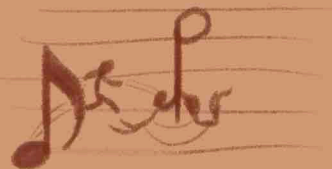
Exemple :

ici la note actuelle est la croche, l'action choisie est donc le "pas", qui est une action avec une trajectoire courte, mais la note suivante est très haute ducoup ça sera bizarre



Exemple :

à la place, on retourne la note suivante (est-ce que c'est possible avec la méthode de génération actuelle jsp ?) pour que le mouvement soit plus naturel. dcp, quand le personnage fait l'action "pas" après la croche, le code prends en compte que la prochaine note est retournée, et le fais arriver sur la barre au lieu de faire arriver au dessus de la note.





# Gameplay pt.2

## Contrôles

Mécanisme des sauts et notes :

Le joueur est automatiquement ramené sur la note suivante, tant qu'il appuie sur la bonne touche en rythme.

la time frame :

Sur la ligne utilisé dans le jeu, l'unité est la double-croche (♪) , c'est la valeur la plus petite, et donc la valeur pouvant définir la durée de toute les notes (exemple : 1 noire = 2 croches = 4 doubles-croche)  
la double-croche est donc l'unité de temps

pour valider une note, le joueur doit appuyer sur la bonne touche entre le dernier quart de l'unité de temps avant la note et le premier quart après la note, c'est à dire que le début de la fenêtre commence 1/4 de double-croche avant la note, et se termine 1/4 de double-croche après.

vu que l'animation se lance au moment où la note est touchée, si après le petit délai, aucune touche n'est pressée, ou si le joueur se trompe de touche, l'animation actuelle est annulé et l'animation de chute (fail) se joue et le joueur tombe au sol. il perd une vie. il continue sa course et reprend à la mesure précédente