

# Little Big Game

## 1. Type de jeu :

- Jeu choisis : Space Invaders
- Exemple d'un jeu Space Invaders en image :



## 2. Gameplay :

### a. Objectif du jeu

Parcourir les différents niveau des galaxies en battant les monstres et boss sur votre chemin. Vous pouvez également, entre deux niveau, paramétrer votre vaisseau pour optimiser vos combats.

### b. Fonctionnalités

- Fonctionnalités de base :
  - Le joueurs à plusieurs vie (3 par défaut)
  - vitesse à 100 / 100
  - hp à 100 / 100
  - Arme : tir simple (1 tir = 1 hp)
  - Bouclier : 0 / 100
  - Réacteur : 2
- Description du vaisseau :
  - Le vaisseau est composé de différents éléments
    - Armes (tir double, tir triple, missile de zone, ...)
    - Bouclier (petit (10) / moyen (20) / grand (30))
    - Coque (limité à 3, permet d'améliorer les éléments du vaisseau selon le type de coque), (1 coque = - 10 de vitesse)
    - Réacteur (1 réacteur détruit = -30 vitesse)
- Objets disponible dans chaque niveaux (Bonus) :
  - Boucliers
  - Kit Réparation
  - Booster de vitesse (x 1,5)
  - Booster de dégâts (x 1,25)
  - Booster de tir rapide (x 1,5)

- Quand le vaisseau reçoit des dégâts [**Fonction Destruction d'équipement**] :
  - Tous les (hpMax/nbEquipement) :
    - 30% de chance d'abimer un réacteur (- rapide)
    - 30% de chance d'abimer une arme (1 tir sur 3)
    - 30% de chance d'abimer le cockpit
      - Les commandes ne répondent plus correctement, inversement des touches directionnelles
    - 10% d'esquiver
  
- Les ennemis :
  - 5 types d'ennemis (5 de dégâts minimum)
    - mob de merde (1-1) (2hp)
    - mob rapide (1-2) (vitesse +20, 2hp)
    - mob puissant (1-4) (Détruit un équipement en 1 coup, 3hp)
      - Organisation des galaxies (différents Niveau)
        - Chaque galaxie contient plusieurs mondes, dont chacun recèle une relique.
        - Il faut récupérer chaque relique d'une galaxie
      - Ces reliques combinés offrent des bonus léger mais conséquent (ex: +0.5 vitesse constant, +0.5 hp, +1 dégât, ...) **Lance => [Fonction Destruction d'équipement]**
    - mob résistant (1-5) (10hp)
    - mob fourbe (2-1) (pop n'importe où, 1 caractéristique spécifique ci dessus)
    - boss (fin de galaxie) (100hp)
  
- Gestion du vaisseau
  - Interface simple de configuration du vaisseau qui permet de gérer les équipements de coque (arme, bouclier, réacteur)
  - Inventaire des objets reliques
  
- Organisation des galaxies (différents Niveau)
  - Chaque galaxie contient plusieurs mondes, dont chacun recèle une relique.
  - Il faut récupérer chaque relique d'une galaxie
- Ces reliques combinés offrent des bonus léger mais conséquent (ex: +0.5 vitesse constant, +0.5 hp, +1 dégât, ...)