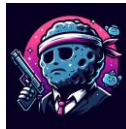


XAVIER Doriann

07 novembre 2023

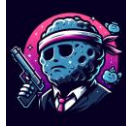
Destinataire :  
La horde





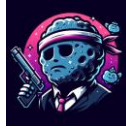
XAVIER Doriann

Auteur :	Description :	Version :	Date :
XAVIER Doriann	Introduction, Histoire, Gameplay, Ennemie, Cycle de jeu, Graphismes, UI, Levels, Fonctionnalités techniques	1.0	07 novembre 2023

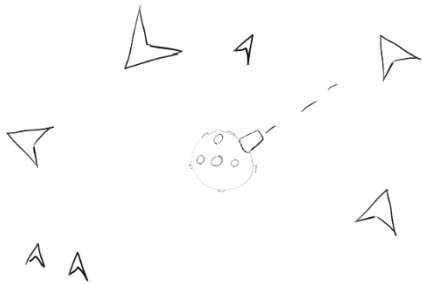


# Table des matières

Introduction .....	4
Histoire .....	4
Gameplay .....	4
Camera .....	4
Caractère.....	5
Contrôle .....	5
Objectif.....	5
Règles.....	5
Difficulté .....	6
Ennemie .....	6
Description .....	6
Propriété.....	6
Cycle de jeu.....	6
Graphismes.....	7
UI .....	7
Interface.....	7
Disposition .....	7
Menu .....	7
Score .....	7
Levels .....	7
Fonctionnalités techniques .....	8
Plateforme de développement.....	8
Graphismes.....	8



## Introduction



Sdioretsa est un jeu de tir multidirectionnel avec un gameplay simple où le joueur contrôle un astéroïde et affronte des vaisseaux. Le but est de survivre le plus longtemps possible en détruisant les vaisseaux pour marquer des points.

## Histoire

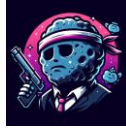
Le personnage principal qui est un astéroïde nommé Mr. Roid a une vie paisible avec sa femme et ses deux enfants dans une galaxie très lointaine quand un jour un vaisseau spatiale décime toute sa famille mais le laisse en vie par mégarde. Mr. Roid, emplit de haine, décide de foncer sur le vaisseau et l'explose. Avec l'arme qu'il récupère sur celui-ci, Mr. Roid part en quête de tuer tous les vaisseaux spatiaux de l'univers. Pour cela il doit récupérer de quoi se déplacer plus vite...



## Gameplay

### Camera

Vue du dessus. 2D.



## Caractère



Personnage principal : Astéroïde gris.

Capacités : déplacement vers l'avant, tourner de gauche à droite, 3 vies, tirer sur des vaisseaux spatiaux et vague d'énergie qui se déferle sur tout l'écran et tue tous les vaisseaux visible sur l'écran.

Touché par un astéroïde : une vie retiré.

## Contrôle

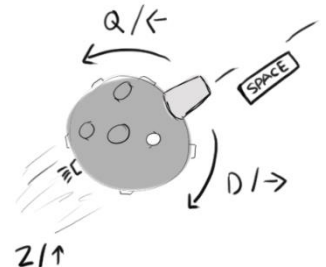
A débloquent : Flèche du haut et « z » (rester appuyer): fait avancer l'astéroïde vers l'avant avec une vitesse 60px/s et de l'inertie => Récupérable en tuant un astéroïde

Flèche de droite : fait une rotation dans le sens horaire avec une vitesse de  $\pi/s$ .

Flèche de gauche : fait une rotation dans le sens horaire avec une vitesse de  $-\pi/s$ .

Espace : Tire un projectile vers l'avant avec une vitesse 100px/s.

Shift (capacité avec rechargement) : fait une onde d'énergie qui tue tous les vaisseaux présent sur l'écran. Temps de rechargement : 60 secondes.



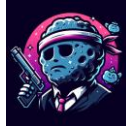
## Objectif



Récupérer le plus de point possible en tirant sur des vaisseaux pour les faire exploser sans se faire tuer. Jeu infini : impossible de gagner

## Règles

Ne pas se faire toucher par un vaisseau.



## Difficulté

Vitesse de base : choix entre 3 difficultés : 100% de la vitesse de base, 150% de la vitesse de base, 200% de la vitesse de base

La vitesse des vaisseaux augmentent de 0.5%/s.

## Ennemie

### Description

Vaisseau spatial : triangulaire avec un réacteur



### Propriété

5 vaisseaux apparaissent au début de chaque niveau.

Se déplace dans une direction aléatoire avec une vitesse de 60px/s, 150% de la taille du vaisseau, 3 tailles différentes ( petit : 25% de la taille normal, moyen : 50% de la taille normal, grand : 100% de la taille normal), apparaît aléatoirement en dehors de la map, quand un projectile de l'astéroïde le touche les deux première fois : se subdivise en deux plus petit, la troisième fois : le vaisseau meurt

## Cycle de jeu

Écran avec le logo de la horde

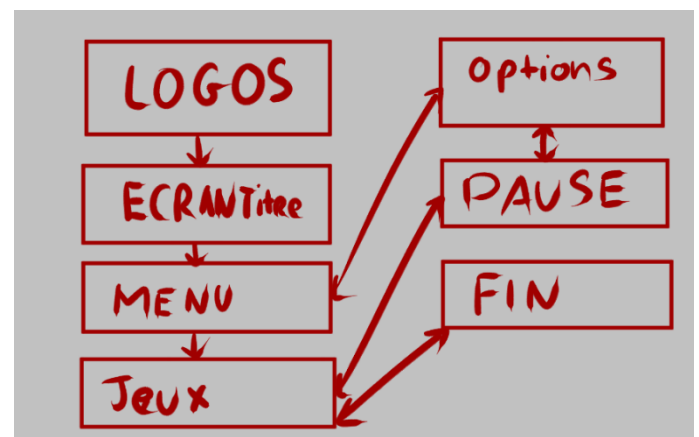
Écran titre : le joueur clique dessus pour

Menu : bouton start, bouton option et bouton quitter

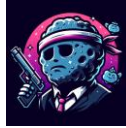
Bouton start : lance le jeu

Bouton option : lance le menu d'option

Bouton quitter : quitte le jeu



Jeu : Le joueur apparaît au milieu de l'écran vers le haut et des vaisseaux apparaissent aléatoirement en dehors de l'écran et se déplacent dans une direction aléatoire qu'il doit exploser. Si le joueur meurt : écran de fin.



XAVIER Doriann

Ecran de fin : bouton rejouer, bouton quitter

Option : Personnalisation de personnage

Rejouer : relance le jeu

## Graphismes

Le style est Néon.

## UI

### Interface

Score, Vies.

### Disposition

Score : En bas au milieu, légèrement à gauche

Vies : En bas au milieu, légèrement à droite



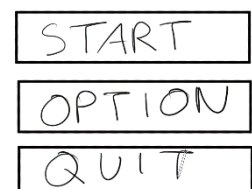
### Menu

Bouton start, bouton option et bouton quitter

Bouton start : lance le jeu

Bouton option : lance le menu d'option

Bouton quitter : quitte le jeu



### Score

Un gros vaisseau tué : 25 points

Un vaisseau moyen tué : 50 points

Un petit vaisseau tué : 100 points



## Levels

Quand les 5 vaisseaux sont éliminés : passe au niveau suivant (vitesse du vaisseau qui augmentent de 5% de la vitesse de base)



XAVIER Doriann

# Fonctionnalités techniques

## Plateforme de développement

Visual studio

## Graphismes

Library CSFML