

PROJET : ASTEROIDS

GAME DESIGN DOCUMENT

id	Nom	Description	date	Version
01	RAYNAUD Mathieu	Sommaire, environnement	06/11/2023	1.0
02	RAYNAUD Mathieu	Retouche global du GDD, ajout d'un sommaire interactif, ajout de score	07/11/2023	1.1

Sommaire

Fiche Technique.....	4
Cycle de Jeu.....	5
Environnement.....	6
Milieu du jeu :.....	6
Contrôle.....	7
Déplacement:.....	7
3C :.....	7
Condition de victoire.....	8
Condition de défaite.....	8
Score.....	9

Fiche Technique

Style de jeu : Shoot 'em up

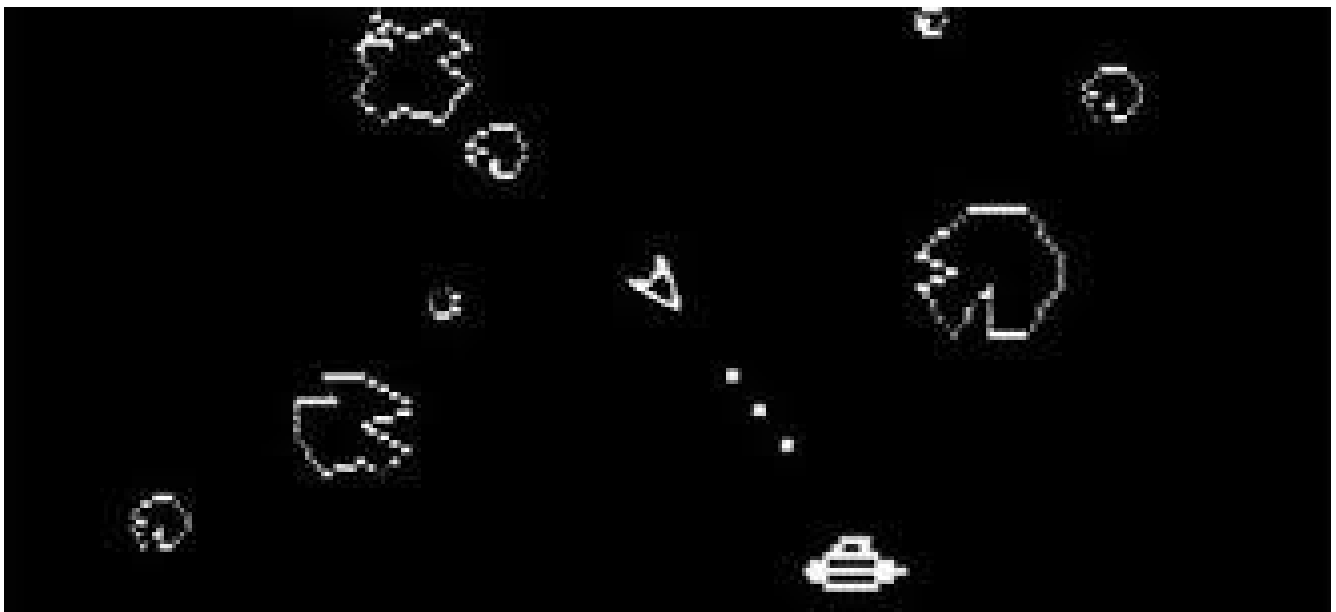
Deadline : 17 novembre 2023

plateforme : Ordinateur

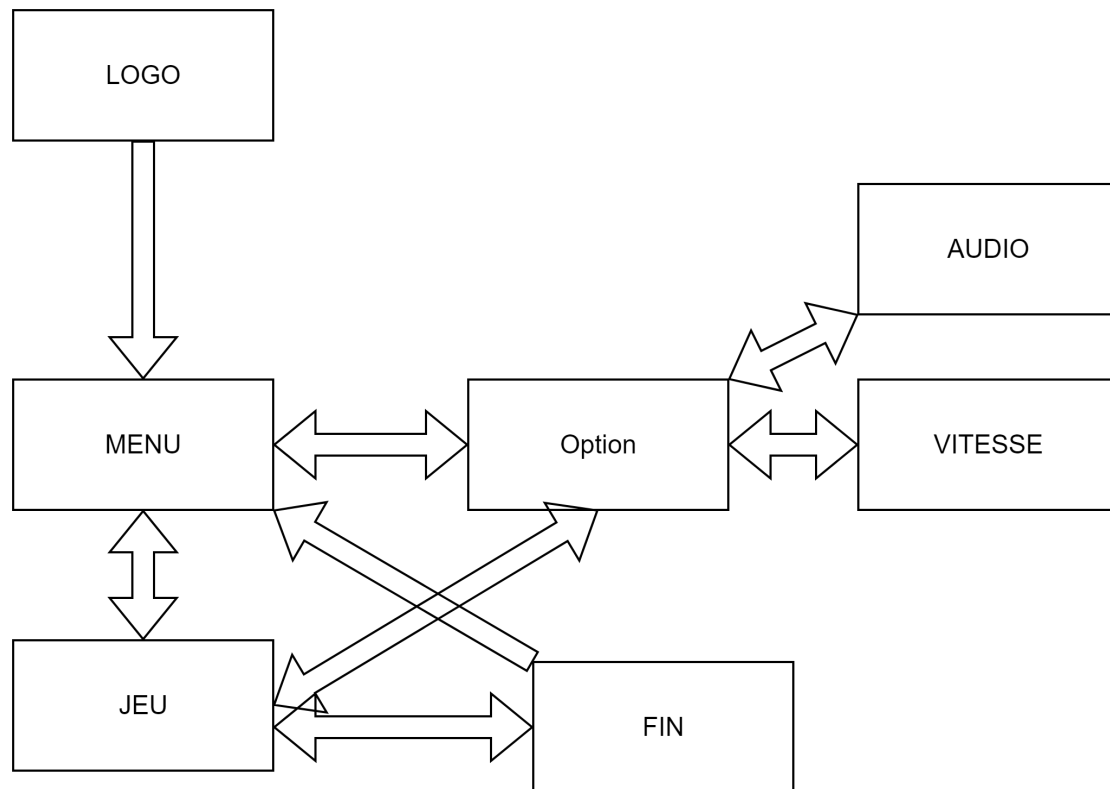
Langage : C

Libraries : CSFML

Fenêtre jeux : 1920/1080 pixel



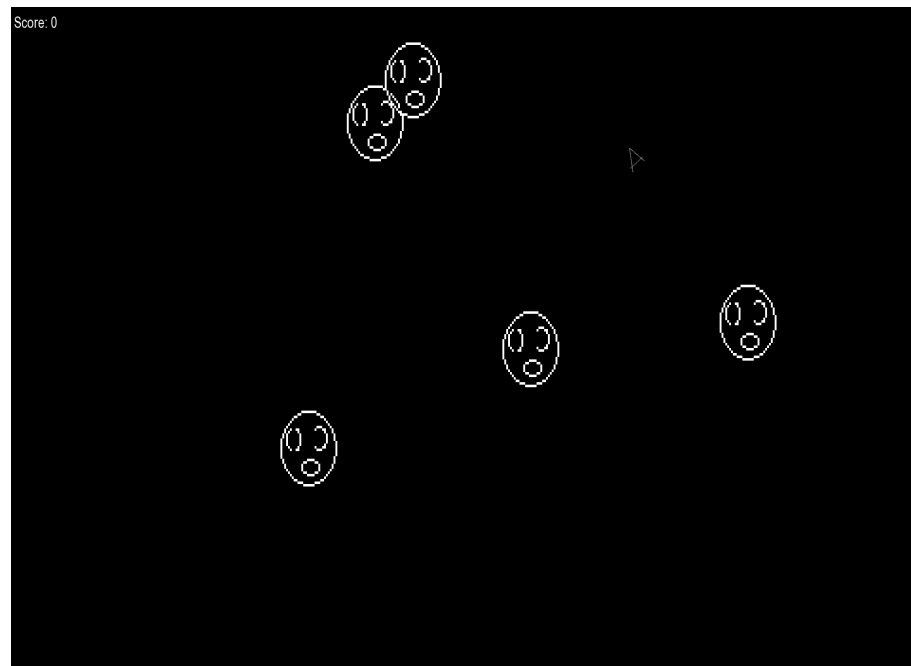
Cycle de Jeu



Environnement

Milieu du jeu :

Nous sommes dans l'espace avec notre vaisseau et des petits extraterrestres qui apparaissent de temps en temps.



Sprite :

Nous avons 3 sprite, 1 pour les asteroid, 1 pour les laser, et 1 pour le vaisseau.

caractéristique :



taille du laser : 12*5 pixels, vitesse 10 pixels/ secondes.

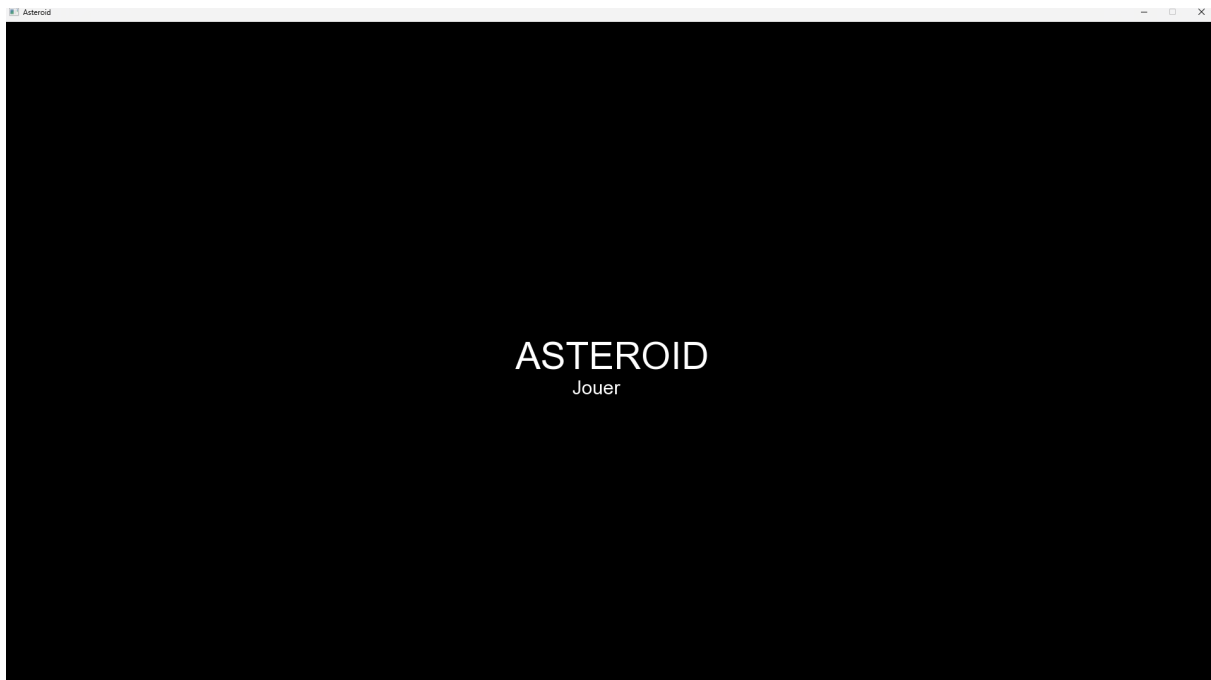


taille du vaisseau : 36/32 pixels, vitesse maximale 19 pixels/seconde.



taille de l'astéroïde: 32/32 pixels, vitesse comprise entre : 1 et 5 pixels/secondes.

menu :



bouton cliquable et nom du jeu.

Contrôle

Déplacement:

Commandes: fleche directionnel ou ZQD ainsi que la touche espace pour tirer.

Déplacement : Vitesse de croissante allant de 0 à 19 pixels/secondes, flèches du haut / Z pour accélérer de manière progressive, décélération progressive, flèche de droite et de gauche/ Q et D pour pivoter le vaisseau vers la droite. Flèche de droite/D vers la droite, augmente l'angle du vaisseau de 5° tant que la touche et pressez dans le sens des aiguilles d'un montre .Flèche de gauche/Q décrémente l'angle de 5 ° tant que la touche et appuyez.



3C :

Caractères : le joueur contrôle un vaisseau dans l'espace

Caméra : Fixe sur la map

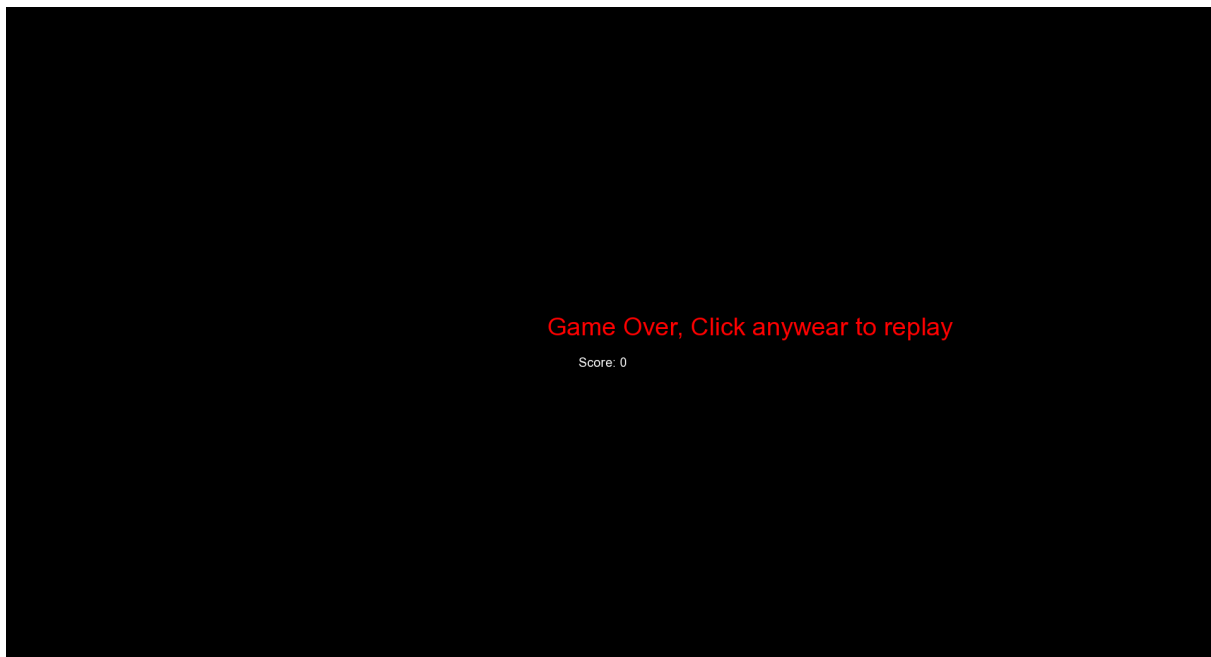
Contrôle : Se déplace avec Z/Flèche Haut, pivote avec Q/D/Flèche droite/flèche gauche, Tire avec espace

Condition de victoire

Il n'y a pas de condition de victoire dans le jeu, c'est un jeu infini dont le but est de détruire des asteroids.

Condition de défaite

Pour perdre il suffit de vous faire toucher par un asteroids ou un projectiles de vaisseau alien.



Score

Pour marquer des points vous devez détruire des asteroids et des petits aliens quand ils apparaissent ils vous donneront plus de points que de casser les asteroids, il peut y avoir aussi des bonus qui apparaissent de temps en temps.