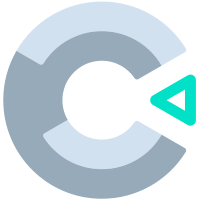
Virus 306

Document de développement d’un jeu en 2D pour le module M306. Le but de ce document est de présenter le jeu et d’expliquer l’histoire, les mécanique et le fonctionnement du jeu

Développé par : Callau Vera Ivan, Loretz Gaetan et Zeqiri Erblin Module : M306 Groupe : I.IE-D3A Professeur : Dominique Aigroz



# Objectif du projet

Création d’un jeu en 2D sur l’outil "Consctruct 3". Ce jeu consistera à tuer des vagues de zombis qui viennent attaquer le protagoniste.

# Spécification du projet

## Catégorie de jeu

Un jeu "Shoot ’em up" en 2D et une vue au-dessus du personnage. Le concept de ce type de jeu consiste à, muni d’une arme à distance, éliminer les ennemies tout en survivants aux différentes vagues.

## Histoire du jeu

Vous êtes le dernier survivant de l’épidémie du Virus 306 qui a transformé l’humanité en créatures monstrueuse et moche. Plutôt que d’en finir tout de suite, P.Tron (protagoniste) décide d’en emporter le plus possible avec lui avant de mourir!

## But

Il faut survivre à tout prix aux vagues des créatures. À l’aide de vos armes, il faudra entrainer votre "Aim" pour tous les exterminer. Le score contiendra le temps survécu et le nombre d’ennemis tués.

## Mécaniques du jeu

On va décrire dans ce chapitre les mécaniques du jeu.

### Vue générale

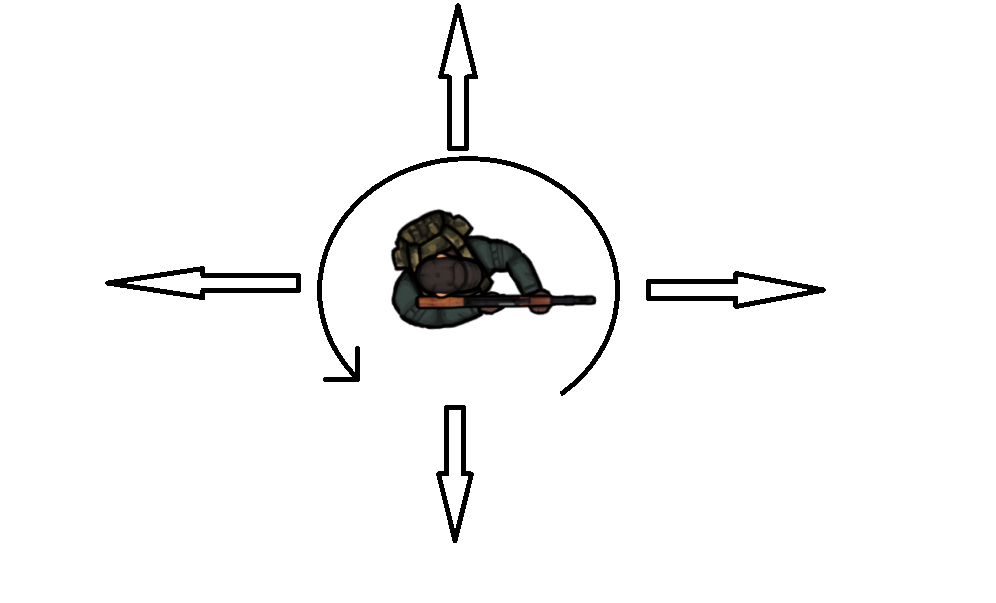
C’est un jeu en vue top-down. Le joueur aura la vision, en temps réel, sur ses points de vie. Barre représentée en haut à gauche.

### Déplacements

Les déplacements sur la zone de jeu, s’effectuent à l’aide des touches A, S, D et W, comme dans la majorité des jeux.

Le joueur pourra changer son orientation à l’aide de la souris. Il lui suffira de déplacer le curseur dans l’orientation désirée. Il n’a pas besoin de cliquer ou appuyer sur une touche. L’orientation est appliquée en temps réel.

Elle est indispensable, car pour tirer sur un ennemi, le personnage du joueur doit faire face à la cible.



### Santé

Chaque fois qu’un ennemi touche physiquement le personnage, ou l’atteint avec des projectiles, il va perdre de la vie (partie rouge).

La barre de vie du personnage est limitée. Si l’ennemie arrive à faire réduire cette barre à 0, partie rouge entièrement remplie, le personnage meurt et le jeu est terminé.

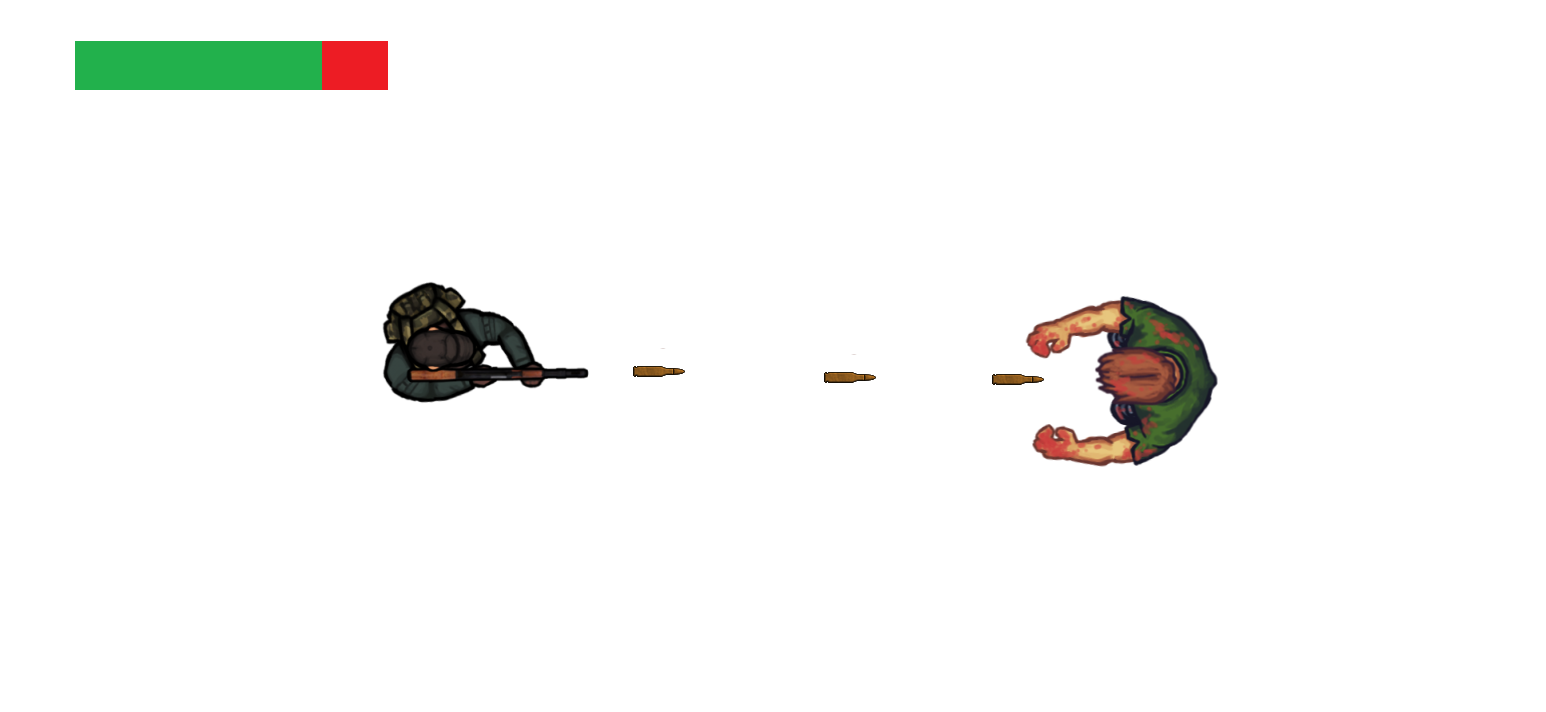
### Arme

Pour vous défendre vous devez tirer sur l’ennemie à l’aide d’une arme que le personnage possède. Cette arme tire des projectiles (des balles) qui vont en direction des zones voulu.

Pour pouvoir tirer, il faudra diriger le curseur avec la souris et cliquer le bouton de gauche de la souris pour pouvoir propulser la balle vers la direction du curseur.

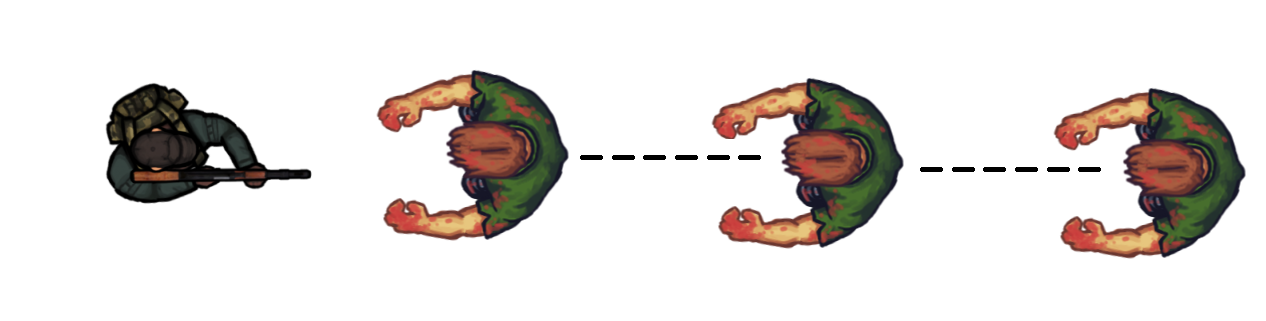
Chaque balle qui touche l’ennemie lui fait un certain dégât.

L’ennemie a aussi une jauge de santé et meurt au bout de quelques balles qui le touchent.



### Ennemies

Le but des ennemies est de vous faire perdre de la vie et de vous tuer. Certains ennemis ne peuvent vous faire perdre de la vie qu’en vous touchant, ils vous poursuivent pour vous toucher.

D’autres ennemies vous tirent des projectiles et ça fera perdre la santé de votre personnage.

### Score :

Le score du joueur est un nombre qui commence à zéro et sera incrémenté de 1 à chaque fois que le joueur tue un ennemi.

Le score est affiché en temps réel en haut à gauche sous la barre de santé.

### Ecran de fin de partie :

L’écran de fin de partie s’affiche au moment où le joueur meurt, il montre le score atteint au moment de la mort ainsi que la durée de la partie.

