Liste des objets :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Menu |  | Obj\_Jouer | Lance l'introduction du jeu |
| Obj\_Tuto | Affiche « ??? » si non débloqué, sinon lance le tutorial |
| Obj\_Quitter | Ferme le jeu |
| Obj\_Classement | Affiche le classement |
| Obj\_Interface | Gère l'affichage |
| Obj\_InterfaceManager | Gère la navigation dans le menu principal |
| Obj\_Pause\_Menu |  |
| Obj\_PauseMenu\_Fond | Affichage du fond |
| Obj\_ PauseMenu\_Reprendre | Permet de revenir dans le jeu |
| Obj\_ PauseMenu\_Quitter | Ferme le jeu |
| Obj\_ PauseMenu\_Manager | Gère la navigation dans le menu de pause |
| Obj\_ScoreManager |  |
| Inside | Players | Obj\_Player |  |
| Obj\_Player1 | Commandes, vitesse de marche, saut, chute, utilisation d'échelle du joueur 1 / joueur 2 |
| Obj\_Player2 |
| Machines | Obj\_Machine |  |
| Obj\_Machine\_Rudder |  |
| Obj\_ Machine\_Zeus | Etat, coût en énergie des tirs et vitesse de rechargement de la statue de Zeus |
| Obj\_ Machine\_Pipes | Etat, vitesse de dégradation, dégâts par astéroïdes, vitesse de réparation des tuyaux de pression |
| Engines | Obj\_ Machine\_Engine | Etat, |
| Obj\_ Machine\_Engine\_Right | Zone d'interaction avec le réservoir de nourriture droit / gauche |
| Obj\_ Machine\_Engine\_Left |
| Obj\_ Machine\_Right |  |
| Obj\_ Machine\_Left |  |
| Object | Obj\_Object |  |
| Obj\_ObjRudder |  |
| Obj\_ObjFood |  |
| Obj\_Object\_Manager |  |
| Obj\_Food |  |
| Obj\_Rudder |  |
| Highlights | Obj\_HighLight |  |
| Obj\_ HighLight\_Case |  |
| Obj\_ HighLight\_Zeus |  |
| Decor | Obj\_Background |  |
| Corners | Obj\_Corner\_HorizontalDown |  |
| Obj\_Corner\_HorizontalUp |  |
| Obj\_ Corner\_VerticalRight |  |
| Obj\_ Corner\_VerticalLeft |  |
| Obj\_ Corner\_UpRight |  |
| Obj\_ Corner\_UpLeft |  |
| Machines | Obj\_Pipes\_Bubbles |  |
| Obj\_Pipes\_Bubbles2 |  |
| Collisions | Obj\_Ground |  |
| Obj\_Wall |  |
| Obj\_Lab |  |
| Obj\_Ladder |  |
| Doors | Obj\_Door |  |
| Obj\_Door\_1\_1 |  |
| Obj\_ Door\_1\_2 |  |
| Obj\_ Door\_2\_1 |  |
| Obj\_ Door\_2\_2 |  |
| Obj\_ Door\_3\_1 |  |
| Obj\_ Door\_3\_2 |  |
| HUD | Obj\_HudObject1 |  |
| Obj\_ HudObject2 |  |
| Misc | Obj\_ShakeScreen |  |
| Obj\_Timer |  |
| Obj\_AmbientSound |  |
| Obj\_Source\_Rocket |  |
| Obj\_Source\_Temple |  |
| Obj\_Source\_Cockpit |  |
| Obj\_Source\_Engine |  |
| Outside | Lighthouse | Obj\_Lighthouse |  |
| Obj\_Lighthouse\_Fire |  |
| Obstacles | Obj\_ObstaclesManager |  |
| Obj\_Obstacle |  |
| Obj\_Flash |  |
| Obj\_Splitter |  |
| Obj\_GameManager |  |
| Obj\_BgsManager |  |
| Input |  | Obj\_Controller |  |
| Obj\_ Controller1 |  |
| Obj\_ Controller2 |  |
| Obj\_ Controller\_MainMenu |  |
| Obj\_ Controller\_PauseMenu |  |
| Ends |  | Obj\_SkipRoom |  |

Liste des sprites :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Inside | Player1 | spr\_Player1\_Idle\_Right | Image d'attente du personnage du joueur 1 (bleu), regardant vers la droite ; vers la gauche |
| spr\_Player1\_Idle\_Left |
| spr\_Player1\_Walk\_Right | Animation de marche du joueur 1 vers la droite ; vers la gauche |
| spr\_Player1\_Walk\_Left |
| spr\_Player1\_Jump\_Right | Image de saut du joueur 1, tant qu'il va vers le haut, en sautant vers la droite ; vers la gauche |
| spr\_Player1\_Jump\_Left |
| spr\_Player1\_Fall\_Right | Lorsque le joueur 1 tombe et 2e partie du saut lorsque le joueur va vers le bas, orientation gauche / droite |
| spr\_Player1\_Fall\_Left |
| spr\_Player1\_Ladder | Animation du joueur 1 montant ou descendant une échelle |
| spr\_Player1\_DoorIn\_Right | Animation du joueur 1 passant une porte, disparaissant dans le fond, regardant vers la droite ; vers la gauche |
| spr\_Player1\_DoorIn\_Left |
| spr\_Player1\_DoorOut\_Right | Animation du joueur 1 réapparaissant d'une porte, dans la même orientation que précédemment |
| spr\_Player1\_DoorOut\_Left |
| spr\_Player1\_Zeus | Animation du joueur 1 priant devant la statue de Zeus |
| spr\_Player1\_Rudder | Animation du joueur 1 tournant une valve des tuyaux de pression (réparation) |
| Player2 | spr\_Player2\_Idle\_Right  spr\_Player2\_Idle\_Left  spr\_Player2\_Walk\_Right  spr\_Player2\_Walk\_Left  spr\_Player2\_Jump\_Right  spr\_Player2\_Jump\_Left  spr\_Player2\_Fall\_Right  spr\_Player2\_Fall\_Left  spr\_Player2\_Ladder  spr\_Player2\_DoorIn\_Right  spr\_Player2\_DoorIn\_Left  spr\_Player2\_DoorOut\_Right  spr\_Player2\_DoorOut\_Left  spr\_Player2\_Zeus  spr\_Player2\_Rudder | Mêmes images / animation pour le joueur 2 |
| Highlight | spr\_HighLight\_Case | Animation de lumière autour d'une caisse |
| spr\_HighLight\_Zeus | Animation de lumière autour de la statue de Zeus |
| Machines | spr\_Machine |  |
| spr\_Machine\_Rudder | Image du tableau de commandes, sans le gouvernail |
| spr\_Machine\_Zeus | Image de la statue de Zeus dans le phare |
| spr\_Machine\_Pipes | Image de la jauge de pression des tuyaux |
| Engines | spr\_Machine\_Engine |  |
| spr\_Engine |  |
| spr\_Machine\_Engine\_Left | Image du réservoir à graines pour le hamster-moteur de gauche ; de droite |
| spr\_Machine\_Engine\_Right |
| Objects | spr\_ObjRudder | Image de la caisse de gouvernails |
| spr\_ObjFood | Image de la caisse de sacs de graines pour hamster |
| spr\_Rudder | Image du gouvernail |
| spr\_Food\_Full | Image du sac de graines rempli |
| Collisions | spr\_Ground | Image d'un morceau du sol |
| spr\_Wall | Image d'un morceau du mur |
| spr\_Lab | Image de fond du laboratoire inaccessible sous l'étage du tableau de commandes |
| spr\_Ladder | Image d'une échelle |
| spr\_Door\_1 | Images des 3 types de porte |
| spr\_Door\_2 |
| spr\_Door\_3 |
| Decor | spr\_Background | Décor de fond de la totalité du phare-fusée |
| spr\_Corner\_HorizontalDown | Images des intersections sol/mur |
| spr\_Corner\_HorizontalUp |
| spr\_Corner\_VerticalRight |
| spr\_Corner\_VerticalLeft |
| spr\_Corner\_UpRight |
| spr\_Corner\_UpLeft |
| spr\_Pipes\_Bubbles | Animations de réservoirs de liquide (décoratifs) près des tuyaux de pression |
| spr\_Pipes\_Bubbles2 |
|  | spr\_EmptyObj | Image de la case d'inventaire vide |
| Outside | Lighthouse | spr\_Lighthouse | Image du Phare-fusée |
| spr\_Lighthouse\_Fire | Animation des flammes d'un moteur |
| Obstacles | spr\_Obstacle\_01 | Images des différents astéroïdes |
| spr\_Obstacle\_02 |
| spr\_Obstacle\_03 |
| spr\_Obstacle\_04 |
| spr\_Obstacle\_05 |
| spr\_Obstacle\_06 |
| spr\_Obstacle\_07 |
| spr\_Obstacle\_08 |
| spr\_Obstacle\_09 |
| spr\_Obstacle\_10 |
| spr\_Obstacle\_11 |
|  | spr\_Flash | Image de tir du phare-fusée |
| spr\_Splitter |  |
| Menu |  | spr\_MenuJouer | Images des textes du menu principal (et menu pause pour « quitter ») |
| spr\_MenuQuitter |
| spr\_MenuTuto |
| spr\_MenuClassement |
| spr\_BgPause | Image de fond du menu de pause |
| spr\_MenuReprendre | Image de texte « reprendre » pour le menu de pause |

Liste des sons :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Catégorie** | **Nom** | **Description** | **Utilisation** |
| Musiques d'ambiance locales | AMBIANCE\_COCKPIT |  | Près du tableau de commandes |
| AMBIANCE\_ENGINE\_  ROOM |  | Près des hamsters-moteurs |
| AMBIANCE\_ROCKET\_  ROOM |  | Près des tuyaux de pression |
| AMBIANCE\_TEMPLE |  | Près de la statue de Zeus |
| Musiques | MUSIC\_START\_GAME\_  FULL |  |  |
| MUSIC\_START\_GAME\_  INSTRUMENTAL |  |  |
| Sons et bruitages | SND\_ACTION\_CATCH |  | Le personnage ramasse un objet |
| SND\_ACTION\_DROP |  | Le personnage pose un objet |
| SND\_ACTION\_JUMP |  | Le personnage saute |
| SND\_ACTION\_JUMP\_  RECEPTION |  | Le personnage atterrit suite à un saut ou une chute |
| SND\_ACTION\_LADDER |  | Le personnage atrappe une échelle ou la lâche |
| SND\_ACTION\_LADDER\_MOVE |  | Le personnage monte ou descend le long de l'échelle |
| SND\_ACTION\_  MAINTENANCE |  | Le personnage tourne une valve des tuyaux de pression |
| SND\_ACTION\_POUR |  | Le personnage verse un sac de graines dans un réservoir |
| SND\_ACTION\_PRAY |  | Le personnage prie Zeus |
| SND\_ACTION\_WC |  | Le personnage tire la chasse d'eau des WC |
| SND\_EVENT\_  COLLISION\_1 |  | Collision du phare-fusée avec un astéroïde (2 sons aléatoires) |
| SND\_EVENT\_  COLLISION\_2 |  |
| SND\_EVENT\_TAKEOFF |  | Bruitage de la fusée qui décolle |
| SND\_HUD\_OK |  | Validation de la sélection dans un menu |
| SND\_HUD\_SELECT |  | Changement de sélection dans un menu |
| SND\_WPN\_FIRE1 |  | Tir du phare-fusée (4 sons aléatoires) |
| SND\_WPN\_FIRE2 |  |
| SND\_WPN\_FIRE3 |  |
| SND\_WPN\_FIRE4 |  |
| SND\_WPN\_HIT1 |  | Astéroïde détruit par un tir du phare-fusée (2 sons aléatoires) |
| SND\_WPN\_HIT2 |  |

Liste des arrière-plans :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Catégorie** | **Nom** | **Description** |
|  | bg\_Background1 |  |
| bg\_Menu | Arrière-plan du menu principal |
| Ends | bg\_End1 | Image de la fin n°1 |
| bg\_ End2 | Image de la fin n°2 |
| bg\_ End3 | Image de la fin n°3 |
| Game | bg\_Stars1 |  |
| bg\_Stars2 |  |
| bg\_Stars3 |  |

Liste des actions :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Action** | **Touche** | **Condition** | **Effet** |
| Marcher | Gauche | - Être sur le sol | Le personnage avance vers la gauche |
| Droite | - Être sur le sol | Le personnage avance vers la droite |
| Sauter | Saut | - Être sur le sol | Le personnage saute |
| Passer une porte | Saut | - Être devant une porte | Le personnage est téléporté à l'autre porte de même forme |
| Échelle | Haut | - Être devant une échelle | Le personnage monte à l'échelle |
| Bas | - Être devant une échelle | Le personnage descend de l'échelle |
| Prendre un gouvernail / sac de graines | Action | - Être sur le sol  - Être devant la caisse de gouvernails / sac de graines | Le personnage ramasse un gouvernail / sac de graines ; s'il avait un objet dans l'inventaire, celui-ci est écrasé par le nouvel objet |
| Poser un objet | Action | - Être sur le sol  - Ne pas être devant une machine ni une caisse | Le personnage pose devant lui l'objet de son inventaire ; si un autre objet était posé au sol à cet endroit, le personnage le ramasse automatiquement |
| Ramasser un objet | Action | - Être sur le sol  - Être devant un objet posé au sol  Inventaire vide | Le personnage ramasse l'objet et le place dans son inventaire |
| Utiliser le sac de graines sur le réservoir à graines d'un hamster | Action | - Être sur le sol  - Être devant un réservoir à graines  - Avoir un sac de graines plein ou à moitié plein dans l'inventaire | Le personnage verse le contenu du sac dans le réservoir, le sac disparaît de l'inventaire, le réservoir se remplit de 80% avec un sac rempli et 40% avec un sac à moitié plein (maximum 120%) |
| Utiliser le gouvernail sur le tableau de commandes | Action | - Être sur le sol  - Être devant le tableau de commandes  - Gouvernail du tableau cassé | Le personnage place le gouvernail de son inventaire sur le tableau de commandes, le nouveau gouvernail arrive à 100% de son état |
| Prier Zeus | Action | - Être sur le sol  - Être devant la statue de Zeus |  |
| Réparer les tuyaux de pression | Action | - Être sur le sol  - Être devant les tuyaux de pression |  |
| Utiliser le tableau de commandes | Action | - Être sur le sol  - Etre devant le tableau de commandes  - Le tableau de commandes possède un gouvernail  - Le 2e joueur n'est pas en train d'utiliser le tableau | Le personnage prend le contrôle de la fusée |
| Quitter le tableau de commandes | Action | - Avoir le contrôle de la fusée | Le joueur reprend le contrôle de son personnage |
| Déplacer la fusée | Gauche | - Avoir le contrôle de la fusée  - Moteur droit supérieur à 0% | Le phare-fusée se déplace vers la gauche selon la puissance du moteur droit |
| Droite | - Avoir le contrôle de la fusée  - Moteur gauche supérieur à 0% | Le phare-fusée se déplace vers la droite selon la puissance du moteur gauche |
| Haut | - Avoir le contrôle de la fusée  - Les 2 moteurs au-dessus de 0% | Le phare-fusée se déplace vers le haut selon la puissance du moteur le plus faible |
| Bas | - Avoir le contrôle de la fusée | Le phare-fusée se déplace vers le bas à sa vitesse maximale |
| Tir | Saut | - Avoir le contrôle de la fusée  - Statue de Zeus chargée au moins à 7.5% | Le phare-fusée lance un tir électrique depuis le haut du phare ; la statue de Zeus perd 7.5% d'énergie |
| Déplacement dans le menu | Haut (manette J1) ; Flèche haut (clavier) | - Être dans un menu | Le curseur de sélection se décale vers le haut / bas ; le menu principal boucle (haut/bas) |
| Bas (manette J1) ; Flèche bas (clavier) |
| Validation dans  le menu | Action (manette) ; Entrée (clavier) | - Être dans un menu | L'action sélectionnée et validée ; si le menu actuel est le classement, alors retour sur le menu principal |
| Pause | Echap | / | Le jeu se met en pause ; affichage du menu pause |
| Section suivante | Action (manette J1) ; Entrée (clavier) | - Introduction  - Fin | L'image actuelle laisse place à l'image suivante, le jeu (après l'image introduction n°6) ou le classement (après l'image de fin) |

Liste des événements :

|  |  |
| --- | --- |
| **Condition** | **Effet** |
| Chaque seconde | - L'état des tuyaux de pression et des réservoirs de graines des moteurs perdent un certain pourcentage par seconde, pourcentage qui augmente avec le temps  - La longueur des champs d'astéroïde augmente  - La densité des champs d'astéroïdes augmente (jusqu'à la 5e minute de jeu) |
| Un astéroïde entre en collision avec le phare-fusée | - Le gouvernail du tableau des commandes subit 10% de dégâts, et casse (disparaît) s'il atteint 0%  - Les tuyaux de pression subissent 5% de dégâts  - Les réservoirs de graines des moteurs perdent 3% de leur contenu  - Les sacs de graines pleins sortis de la caisse perdent 50% de leur contenu et les sacs à moitié plein disparaissent |
| L'état des tuyaux de pression est entre 1 et 50% | - Les réservoirs de graines des moteurs perdent 1% de leur contenu par seconde |
| L'état des tuyaux de pression est à 0% | - Les réservoirs de graines des moteurs perdent 2% de leur contenu par seconde |