



## Cahier Des Charges

### A Propos d'Evil Run :

Nous avons créé Evil Run en nous inspirant du jeu bubble trouble, auquel nous voulions rajouter du Gameplay ainsi qu'une ambiance un peu gore.

### Le but du jeu :

Evil Run signifie littéralement « Course du mal », vous êtes tombé en enfer vous devez à tout pris en sortir en tuant tous les monstres qui se dressent devant vous.

### Liste des Fonctionnalités des différentes scènes :

#### -Scène Menu (début):

- Logo Evil Run : Un grand logo Evil Run est affiché dans le Menu
- Bouton Play : Le Bouton Play permet d'accéder à la scène ou se déroule le jeu.
- Bouton Tuto : Le bouton tuto permet d'accéder à la scène Tuto.
- Bouton HighScore : Le Bouton Highscore permet d'accéder à la scène Highscore.
- Entrer Nom : Vous pouvez écrire, lire et enregistrer votre nom dans le menu principale.

#### -Scène Game :

- Boutons :
  - Pause : Ce Bouton permet de stopper le jeu.
  - Mute : Ce Bouton permet de stopper la musique et les effets sonores.

- Affichage :
  - Score : Le score de la partie en cours est affiché dans la scène game. Il prend +1 quand un monstre est tué par une balle et +3 lorsque le perso saute sur un monstre.
  - Money : La money total du jeu est affichée dans la scène Game. Elle prend +1 quand le perso prend une pièce.
  - Vie : 3 cœurs représente la vie du joueur. Un cœur disparaît quand le perso est touché, un cœur apparaît quand le perso prend une vie, si il n'y a plus de vie cela nous fait accéder à la scène EndGame.

#### -Scene EndGame :

- Boutons :
  - Try Again : Ce bouton vous permet de recommencer une partie.
  - Highscore : Ce bouton vous permet d'accéder à la scène Highscore.
  - Menu : Ce bouton vous permet d'accéder à la scène Menu.
- Affichage :
  - Score : Le score de fin de partie est affiché dans cette scène
  - Money : La money total est affichée dans cette scène.
  - Best score : Le meilleur score jamais réalisé est affiché dans cette scène.
  - New : Une petite vignette New s'affiche à côté du best score dès que ce dernier a été battu.

#### -Scene Tutorial :

- Boutons :
  - Menu : Ce bouton vous permet d'accéder à la scène Menu.
- Affichage :
  - Explication du gameplay.

#### -Scène Credit :

- Boutons :
  - Menu : Ce bouton vous permet d'accéder à la scène Menu.
- Affichage :
  - Affichage des crédits.

## -Scène Highscore :

- Boutons :
  - Mute : Ce bouton permet de stopper la musique et les effets sonores.
  - Menu : ce bouton vous permet d'accéder à la scène Menu.
- Affichage :
  - Les dix meilleurs scores et les noms associés.

## Liste des Fonctionnalités du Gameplay(Possibilités, Conditions):

### -Personnage :

- Mouvements :
  - Courir : Le perso peut courir de gauche à droite.
  - Saut : Le perso peut sauter.
- Vie : Le perso possède 3 vies il en perd une dès qu'il est touché et en récupère une s'il prend un cœur, si il n'en a plus il meurt.
- Tir :

Le perso ne peut tirer que vers le haut.

  - Arme 1 : C'est l'arme du début elle tire une balle dès que l'on appuie sur la commande de tir.
  - Arme 2(Shotgun) : C'est un fusil a pompes (déblocable dans un coffre) qui tir 3 balle en même temps dès que l'on appuie sur la commande de tir, si le perso prend un coup il perd l'arme.

### -Portail :

- Fréquence d'apparition : 1 portail se crée toutes les 3 secondes puis il y a 1 portail de plus tous les 10/30/60 portails
- Apparition d'éléments : Le portail fait apparaître soit <EvilBat ou Fire Whell> puis un coffre tous les 4 portails, un cerbere tous les 5 portails, un Blop tous les 6 portails.

### -Monstres :

- Evil Bat :
  - Mouvements : rebondis à la hauteur ou il apparait et sur les murs. Vitesse de 20. Affecter par la graviter
  - Mort : score +1
- Fire Wheel :

- Mouvements : rebondis sur les murs, pas de graviter
- Mort : score +1
- Blop :
  - Mouvements : rebondis à la hauteur ou il apparait et sur les murs. Vitesse de 15. Affecter par la graviter.
  - Mort : Crée 2 miniblop, score +1
- Miniblop :
  - Mouvements : rebondis à la hauteur ou il apparait. Vitesse 20
  - Mort : score +1
- Cerberé :
  - Mouvements : se déplace en ligne droite sur le sol et rebondis sur les murs. Vitesse 20
  - Mort : score +1

### -Coffre :

Le coffre meurt s'il est touché par une balle ou par le perso.

Quand le coffre meurt il donne aléatoirement un des objets suivant :

- Pièces : Donne +1 à la money total
- Cœur : Ajoute une vie si le perso possède toutes ces vies donne une pièce.
- Arme2(Shotgun) : Active l'arme 2 jusqu'à ce que le perso soit touché.